



DRAGON BALL As aventuras de Goku nas telonas!

EXCLUSIVO!

100

páginas de muita
informação

NEO TOKYO

A SUA REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ



NARUTO

SHIPPUUDEN

O que esperar de cada personagem na
NOVA FASE!Gente
nova em
One PieceOs novos
integrantes do bando!

Games

Largando o controle
e assistindo!

Claymore

Fantasia e
aventura

ESTOQUE LIMITADO

Entre em forma com apenas 15 minutos por dia

Tonifique seus músculos e perca peso sem sair de casa

Com All Fitness você entra em forma e perde peso como se estivesse andando nas nuvens, sem impacto e com marcador digital de funções.

Leve, prático, desmontável, exercita várias partes do corpo de uma só vez sem sair de casa, 15 minutos diários e você queima calorias, perde peso, reduz medidas, modela seu corpo e ainda ganha resistência muscular, força e saúde!

Ajuda a combater o stress, melhora o condicionamento físico, aumenta a capacidade pulmonar além de diversos benefícios extras, é adaptável a qualquer altura e tamanho, por isso pode ser usado por qualquer pessoa de sua família com qualquer nível de condicionamento físico.

Com monitor Digital que controla sua frequência cardíaca, lhe oferece uma leitura rápida e confiável da velocidade e distância percorrida, além da quantidade de calorias queimadas.



suporta 120kg.

10 Exercícios em um só produto

- 1 - Alongamento
- 2 - Caminhada
- 3 - Corrida
- 4 - Modelar e Tonificar Quadris e Glúteos
- 5 - Modelar e Tonificar a Panturrilha
- 6 - Modelar e Tonificar Peito, Tríceps e Ombros
- 7 - Modelar a Cintura
- 8 - Modelar e Tonificar Costas e Braços
- 9 - Trabalhar as partes internas e externas das coxas
- 10 - Além de exercícios Cardiovasculares.



Não prejudica as articulações, pois não é um exercício de alto impacto.



Pague com cartão de crédito e ganhe

R\$ 200,00 reais de **desconto** e frete **Grátis**.

Entre em nosso site e confira os melhores equipamentos de ginástica a preços imbatíveis

www.maisvantagens.com.br

Ligue já: (011) 3405-6092

De segunda à sexta das 8h00 às 21h00 e sábados das 8h30 às 16h30.



maisvantagens

Isso tudo em 10x sem juros

Férias, nem pensar

Fala galera, tudo bem? Esta NT está arrasadora; atendendo aos pedidos, trazemos finalmente uma matéria sobre a nova fase de Naruto, onde ele e sua turma estão mais velhos e enfrentarão desafios ainda mais perigosos. Os fãs de séries de ação e aventura terão a oportunidade de conferir um guia básico sobre Bleach, aproveitando os inúmeros pedidos de novos fãs que começaram a assistir ao animê no Animax e acompanham o mangá lançado pela Panini Comics.

Depois de um período afastada, outra série muito popular retorna as nossas páginas. Estou falando dos Cavaleiros do Zodíaco e sua nova aventura na última parte da Saga de Hades. Há ainda o maravilhoso Mimi wo sumaseba e LIFE, série de muita qualidade que tem um tema pra lá de polêmico. Confira!

Não acabou, há ainda as nossas tradicionais seções fixas relacionadas ao universo dos animês e mangás que tanto adoramos. Agora, não vamos perder mais tempo, comece a ler sua NT. A gente se vê novamente dentro de um mês!

Junior Mendes Fonseca

Editor Responsável

junior@animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!



SPEED RACER

Speed Racer foi o primeiro grande sucesso do Japão aqui no Brasil e abriu caminho para muitas outras séries. Agora, com o filme live-action nos cinemas, o corredor e seu fiel veículo Mach 5 estão na boca do povo e prometem deixar os outros filmes comendo poeira. Na **NT 29!**



NARUTO

Naruto, como qualquer grande série possui os denominados "arcos", divisões da história em uma cronologia. Dentre os diversos arcos presentes na obra, um dos mais importantes são as finais do Exame Chuunin, evento que precede a invasão de Konoha pelos ninjas da aldeia oculta do Som e da Areia, marco fundamental para o desenrolar da série. Na **NT 28!**

FALE COM A NT!

POR CARTA

Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 - São Paulo (SP)

POR E-MAIL

neo@animepro.com.br

Atenção!

► **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da **Neo Tokyo**.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró - www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"Se um homem não sabe o que uma coisa é, já é um avanço do conhecimento saber o que não é." Jung



Editor: Junior Mendes Fonseca Projeto Gráfico: Usina de Artes Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette Coordenação de Produção: Amaruk Seta Redação: René Ferri

Número 31, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.



www.escalea.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 - Casa Verde CEP 02518-000 - São Paulo/SP Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381 CEP 02599-970 - São Paulo/SP

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS

Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escalea.com.br

ATACADO - REVISTAS E LIVROS

Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escalea.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO LEITOR

Tel: +55 (11) 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
+55 (11) 3857-9643 atendimento@escalea.com.br

EDIÇÕES ANTERIORES

Ao preço da última edição em banca
Tel: +55 (11) 3855-1000 Fax +55 (11) 3855-9643
atendimento@escalea.com.br

DISTRIBUIÇÃO NACIONAL COORDENADA PELA PRÓPRIA EDITORA.



IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

**Nós temos uma
ótima impressão do futuro**



38

O sonho de escrever!



05 - Anime Pró Insider

O que é destaque no www.animepro.com.br.

16 - Naruto

Três anos depois: O desenrolar de Naruto Shippuuden

36 - Gente nova em One Piece

Uma série para durar vários anos precisa de muitos personagens carismáticos. Não dá pra imaginar algo como Dragon Ball apenas com Goku e sem seus amigos. Com One Piece não é diferente. Ruffy e seus amigos chegaram ao meio da Grande Rota e, com isso, novos piratas foram entrando no bando para enfrentar os desafios do local, cada vez maiores.

59 - Os Filmes de Dragon Ball - Parte 1

A série alcançou a marca invejável de 17 filmes, além de especiais para televisão e lançamentos em vídeo. Nesta matéria, iremos conhecer um pouco de todos esses especiais, além de suas curiosidades etc.

26 - Claymore

Fantasia e aventura se mesclam em uma trama medieval que possui também pitadas de suspense e horror. Conheça as Claymores, poderosas guerreiras que formam a trama deste que é um dos melhores títulos do gênero de todos os tempos.

Daddy long legs: Encantem-se com uma jovem garota de orfanato que vai ter sua vida mudada quando alguém dá uma chance para que ela realize seu grande sonho: ser escritora.

88 - Especial Miyavi no Brasil!

44 - Largando o controle e assistindo!

56 - Boku ni Natta Watashi

06 - Caixa Postal

08 - Fan Gallery

10 - Mural

76 - Coleção

77 - Model Sheet

78 - Curiosidades

80 - Fan Gallery

81 - Ensino Básico NT

82 - Dublagem

83 - Play (Letra)

84 - Play

86 - Live Action

88 - Cosplay

92 - Fanfic/Conto

94 - SHOP

96 - Nippon

98 - Ronins

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

DARK METRÔ é o novo mangá da NewPOP Editora

Todos os dias, centenas de pessoas passam pelo metrô de Tóquio. E todos os anos, centenas de pessoas morrem em suas passagens, eventualmente por acidentes ou fatalidades – e mais normalmente, por suicídio.

Num lugar onde a morte é tão freqüente, ela se torna indelével.

E onde a morte se torna indelével, se forma um lapso entre o mundo dos vivos e o mundo dos mortos. Neste cenário sombrio, onde espíritos inquietos vagam em busca das almas dos vivos – por vingança ou por mera maldade – é contada a história de Dark Metrô, o novo lançamento da editora NewPOP. Com roteiro de Tokyo Calen e arte de Yoshiken – ambos vencedores de diversos prêmios no Japão – a série chega às bancas e lojas especializadas em julho, trazendo um universo tortuoso de maldade e desespero.

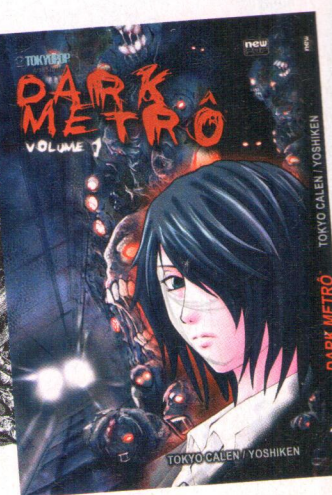
Dark Metrô conta a história de Seiya Yomi, um misterioso homem que, após sua trágica morte, recebeu o dever de salvar os inocentes passageiros das tenebrosas linhas de metrô da cidade de Tóquio. Quando os portões dos terminais são fechados, os mortos passam a perambular pelas sombras, prontos para trazer a desgraça aos vivos – e levá-lo ao seu mundo de trevas. O papel de Yomi é escolher quem merece morrer nas mãos de seus rancorosos algozes – e quem merece uma segunda chance.

Misturando ícones típicos do horror e suspense oriental, que se tornaram famosos mundo afora graças aos quadrinhos e filmes, Dark Metrô é apresentado de forma inicialmente episódica, narrando pequenas situações que

têm em comum o cenário onde tudo se passa. A obra é narrada em capítulos, neles o leitor é apresentado a certo personagem cuja vida é mudada drasticamente após uma amaldiçoada passagem nos escuros túneis de metrô da cidade de Tóquio.

O mais assustador talvez não seja o sobrenatural, mas a própria perversidade humana. A cada novo capítulo somos apresentados a diferentes pessoas, com vícios, histórias pessoais e até mesmo virtudes que as credenciarão a vítimas dos seres abismais que perambulam pelo mundo dos mortos.

Além do cenário, Dark Metrô possui outro ícone em comum em todos os seus capítulos: Seiya Yomi, o misterioso personagem principal que ajuda alguns humanos a escapar de uma morte quase certa nas mãos das criaturas que habitam o metrô – assim como colabora para que alguns espíritos tenham sua vingança quando a mesquinhez humana os empurrou para seu destino em meio às sombras e sofrimento. Curiosamente, o sobrenome do personagem principal (yomi) faz uma alusão ao mundo dos mortos da mitologia japonesa. Desta maneira, trilhos de túneis funcionam como verdadeiros Yomis: ao cair da noite, o local até então remoto dá lugar a um mundo habitado por criaturas imundas e melancólicas,



um purgatório que se interpola ao mundo dos vivos, aonde as almas são mandadas para sofrer antes do julgamento final. É fácil perceber como a cultura japonesa se tornou tão poderosa e influente no horror moderno: souberam usar os medos culturalmente arraigados e seu próprio acervo pessoal de crenças para se valer de pano de fundo para contos de ameaça, medo, violência e punição.

DARK METRÔ

3 volumes - de Tokyo Calen e Yoshiken
NewPOP Editora

ISBN: 978-85-60647-12-5

**176 páginas - Formato: 12,7 x 18,9 cm -
Capa Cartonada
R\$ 10,00**

AP no Orkut!

**Acesse a comunidade do
Anime Pró no Orkut:**

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÉ

- 1º - Naruto
- 2º - Death Note
- 3º - Cavaleiros do Zodíaco
- 4º - Bleach
- 5º - Love Hina

MANGÁ

- 1º - Naruto
- 2º - Karekano
- 3º - Death Note
- 4º - Hunter X Hunter
- 5º - Gantz



→ Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.



GRIMMS MANGÁ

Oi pessoal da NT, gostaria de pedir uma matéria especial sobre o mangá Grimms Mangá, lançado no começo do ano pela NewPOP Editora. Faz tempo que não via uma arte tão bonita e a idéia de levar contos famosos para o traço do mangá, apesar de não ser uma novidade, foi muito bacana.

Leandro Campinin Alves – Por email

Olá Leandro, realmente Grimms Mangá é muito interessante, tanto na parte editorial (história, desenho) como também em seu acabamento (o mangá é costurado e não colado, papel de melhor qualidade, entre outros detalhes). Recebemos muitos pedidos de matérias deste mangá e vamos preparar algo bem legal. Talvez algo comparando as histórias originais com o que é descrito no mangá, entrevista com a mangaká e outras coisas. Vai ficar bem legal!

GANTZ

E aê povo da NT, tudo beleza? Queria dizer que adoro a revista, mas estou chateado com vocês, pois faz tempo que estou aguardando uma matéria especial, bem grandona sobre Gantz, que atualmente é meu mangá preferido. Por favor, realizem meu pedido!

Luciano Souza – Extrema/MG

Olá Luciano, tudo certo? Gantz é uma série que vem fazendo muito sucesso por aqui. Tanto o mangá que é publicado pela Panini Comics, como a série animada exibida pelo Animax. O grande problema de se fazer uma matéria especial de Gantz é que precisa haver um cuidado diferenciado para não entregar demais. Como a história é cheia de segredos, qualquer fato a mais revelado pode acabar estragando toda a diversão. Mas pode ficar tranquilo, logo a galera de Gantz dará as caras na NT!

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO

Caixa Postal 16.381

CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

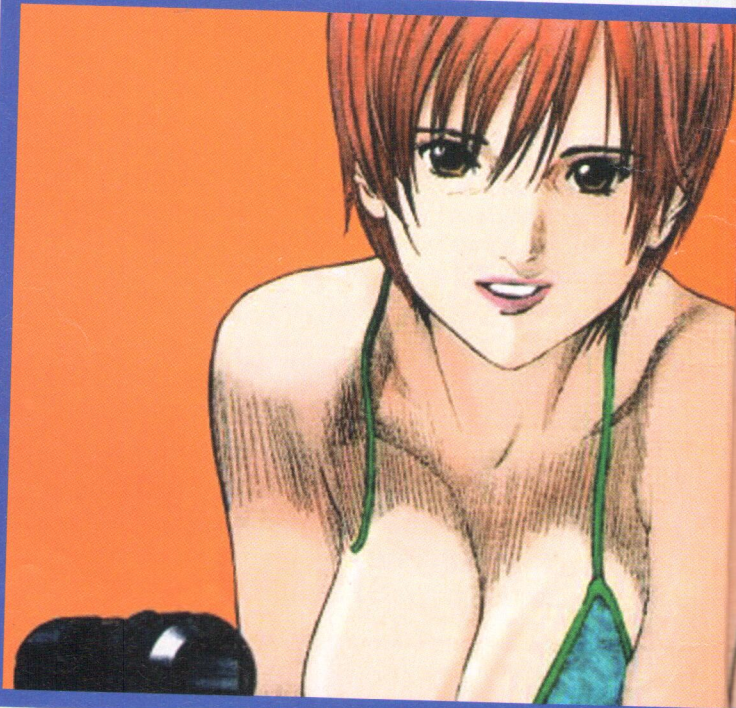


VAMOS PARAR?

Caros responsáveis pela NT. Queria dizer que sou leitor assíduo de vocês, mas gostaria de fazer uma reclamação. Até quando teremos que engolir matérias e mais capas de Naruto na NT? Será que já não deu o que tinha que dar, não?

Lucas Lima – Por email

Olá Lucas, tudo bem? Obrigado por sua reclamação, ela nos dá a chance – mais uma vez – de dar uma satisfação a todos nossos leitores, alguns que não agüentam mais ver um ninja de bandana na capa, hehe. Lucas, conforme já explicamos, uma revista vive de vendas, não adianta ignorar, fechar os olhos para a febre do





momento que é Naruto. A série está fazendo muito sucesso não apenas nas bancas com a versão mangá como na televisão, onde é exibido tanto no Cartoon Network como no SBT. A Neo Tokyo é feita não apenas para um público menor que já conhece a maioria dos animês e mangás, mas para o público em geral, nossa intenção é apresentar cada vez mais o que há de bom nesse universo para todo o país. O fato de todas as edições virem com algumas páginas dedicadas a Naruto não impede que falemos de outras séries nas demais páginas. Por isso, tenha calma e aconselho (caso não conheça ainda) a começar a pesquisar sobre Naruto, verá que é uma série muito bacana, OK?

OPORTUNIDADE AOS DESENHISTAS!

Fala galera da NT, queria pedir

para vocês criarem uma seção para os desenhistas brasileiros, tipo um concurso onde as melhores histórias fossem publicadas nas páginas da NT; não seria bacana? Por que uma revista tão bacana como a NT não cria esse espaço e dá uma oportunidade a nós desenhistas? Falow!

Lorenzo A. Camargo – São José dos Campos/SP

Oi Lorenzo, tudo certo? Talvez você seja um leitor recente da NT e por isso não tenha acompanhado o projeto MangáZONE que tentamos realizar aqui nas páginas da NT. Era um conceito simples, para os leitores enviarem histórias prontas para nossa redação e elas serem publicadas em nossas páginas. Acontece que não houve nenhum retorno por parte dos leitores/desenhistas. Resumindo, até quisemos dar a oportuni-

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008

São Paulo - SP

12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008

www.animefriends.com.br/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

de, mas quando ela apareceu, o pessoal não participou. É complicado, né?

ESPECIAL DO CLAMP

Oie! Amo demais a NT e gostaria muito de ver uma matéria especial, enorme, sobre o grupo CLAMP, que possui minhas mangakás preferidas. Sei que as informações sobre elas são meio difíceis de se encontrar, mas seria linda uma matéria contando um pouco de sua história, descrição de todos os seus trabalhos e tudo mais. O que acham da idéia?

Natasha Oliveira de Souza – Campinas/SP

Olá Natasha, tudo bem? Pode ter certeza que você não é a primeira a pedir uma matéria pra lá de especial sobre esse famoso grupo de mangakás, que nos presenteou com grandes trabalhos e que se tornou uma verdadeira referência sobre mangás em todo o mundo. Esta matéria está na lista de futuros textos e esperamos que ela seja do agrado de todos. Prometemos um especial bem completo, com biografias, citações, resumo de trabalhos e outras curiosidades. Fique de olho!

Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br.



■ Thiago Wendhausen da Rosa



■ Vivaldo Mendes



■ Bianca Poison Lee



■ Raquel Harumi Sato



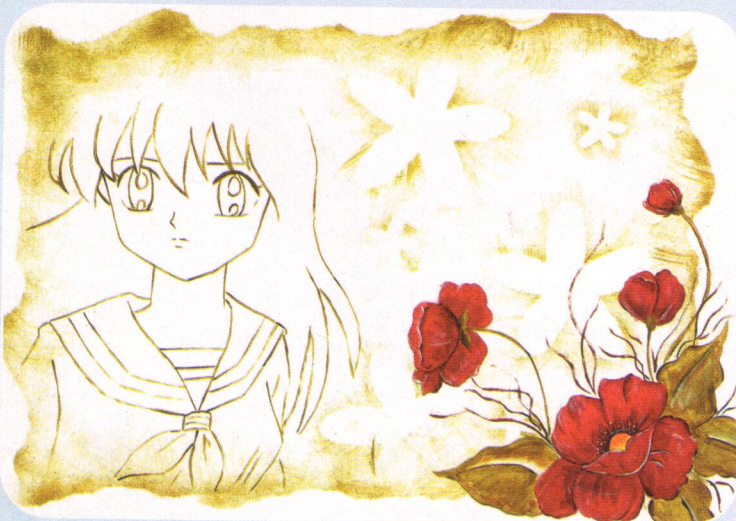
■ Rafael Silva Macedo



■ Gabriela da Silva Nadayoshi



■ Delci Simão Leite



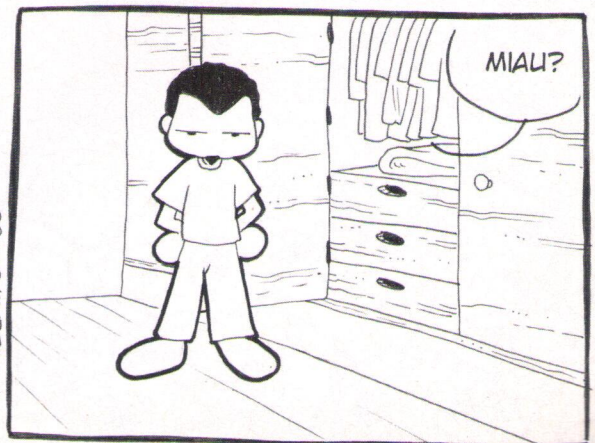
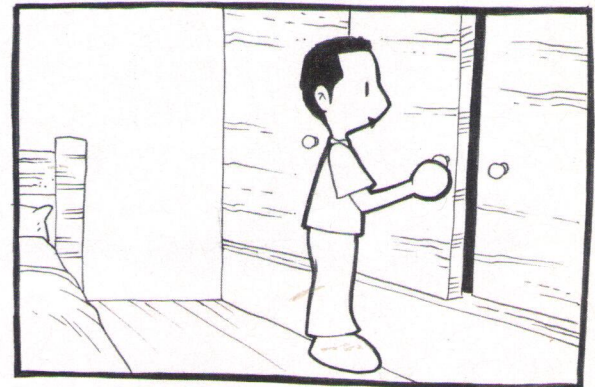
■ Carina da Silva

KELLY

EM
"PELOS"



BY GISELA PIZZATTO



G. PIZZATTO ... 05

Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Você gostaria que músicas orientais fossem lançadas oficialmente no mercado brasileiro? E, principalmente, você compraria os álbuns?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Você gosta (e compra) os cursos que ensinam a desenhar mangá? Acha que poderiam ser lançados mais desse tipo de livro no mercado?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

ADORARIA ver meus cantores preferidos lançados oficialmente por aqui. Adoro J-Music e J-Rock e gasto muito dinheiro mensalmente tendo de comprar os álbuns lá fora. Se fossem lançadas aqui, acabaria economizando muito e poderia comprar ainda mais CDs. Mas sendo bem realista, não sei se alguma gravadora se interessaria em editar os artistas por aqui, já que o público-alvo é muito jovem e tem acesso à internet.

Taís Pimenta

NÃO COMPRARIA, GOSTO DE UMA MÚSICA OU OUTRA DE DETERMINADA SÉRIE, MAS ISSO NÃO É O SUFICIENTE PARA INVESTIR EM MATERIAL QUE PROVAVELMENTE SERIA BEM CARO. TALVEZ FOSSE MAIS VIÁVEL LANÇAR OS CDS DOS ANIMÊS, JÁ QUE TERIA MUITO MAIS APELO COMERCIAL. O PROBLEMA É QUE DEVE SAIR CARO LANÇAR UM CD COM MÚSICAS DE NARUTO, POR EXEMPLO.

Luciana Fonseca

ACHO que seria bacana sim, mas não álbuns de cantores e sim álbuns de séries famosas, contendo todas as músicas que são tocadas nas séries. Seria muito bacana ter, por exemplo, a oportunidade de comprar um CD com as músicas de Dragon Ball Z e Naruto. Eu compraria, com toda a certeza.

Alexandre S. Alves

APESAR DE GOSTAR

muito de J-Rock não acho viável comercialmente o lançamento desses CDs por aqui, o público é muito restrito e com a popularidade da internet, acho que ninguém se daria ao trabalho de comprar um CD oficial, que seria muito caro.

Danilo Madureira Silva

EU COMPRARIA dependendo do valor do CD.

Hoje em dia é tão fácil achar e até comprar músicas pela internet que só com um custo bem baixo para valer a pena. Fora isso, depende muito do artista. Gostaria mais que fossem lançados CDs com as trilhas de séries famosas, com temas de abertura e encerramento.

João Carlos T. Mendes



Na última edição da nossa revista falamos um pouco sobre a nova temporada do animê de Naruto: Naruto Shippuuden. Essa segunda temporada acontece três anos depois que Sasuke deixa a vila de Konoha. Naruto vai treinar com Jiraiya em regiões longínquas para aprender novas técnicas e amadurecer seus conceitos de trabalho em equipe. Sakura se torna pupila da Quinta Hokage, Tsunade-sama, e desenvolve grandes habilidades como ninja médica. Após três anos, os personagens receberam um traço mais maduro e características bem marcantes. A temática do desenho se deslocou um pouco para outros problemas e o sistema de jutsus do mundo de Naruto é apresentado de maneira definitiva, fazendo um diferencial no destino dos personagens. Agora, em primeira mão, a revista NeoTokyo irá revelar como fica cada um dos principais personagens depois de três anos de treinamento.

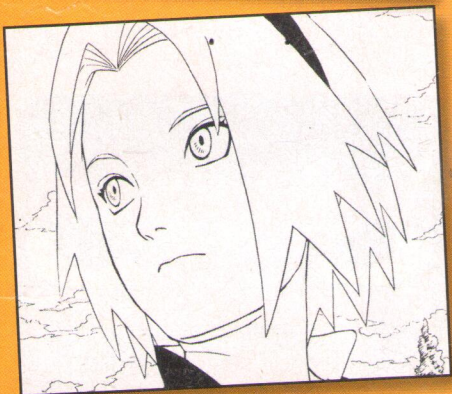
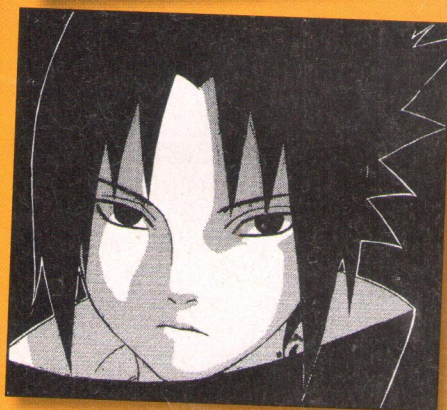
Por Marco Pires

Quando a história começou, pouco se sabia sobre as habilidades ninja. As únicas informações que estavam disponíveis era um passado brutal em que vários moradores da vila de Konoha haviam sido mortos pela maligna Raposa Demoníaca de Nove Caudas, a Kyuubi. Naquela época, o Quarto Hokage, um homem alto e loiro, conhecido por ser um dos ninjas mais fortes e habilidosos da história, derrotou a fera com uma técnica especial: o selamento. Além disso, toda a primeira parte da história — que vai até quando o Sasuke se despede definitivamente de Naruto — é concentrada dentro da Vila de Konoha, o exame chuunin, a rotina dos moradores e os problemas internos. Pouco se sabia sobre o mundo exterior. Muitas perguntas permaneceram: Como cada personagem amadureceu nesses três anos? Como funciona o sistema de técnicas? O que são os elementos? É isso que a NeoTokyo irá responder nesta e nas próximas edições.

TRÊS ANOS DEPOIS:

O desenrolar de *Naruto Shippuuden*





Naruto

Como personagem principal, o envolvimento Naruto com a história na primeira parte da aventura é indireta. Ele passa a maior parte do tempo tentando melhorar suas habilidades e tentando provar a todos que tem algum valor. Não há um objetivo muito claro para o personagem a não ser suas premissas básicas: tornar-se o Hokage. Obviamente, todos duvidam de Naruto, acreditando ser ele incapaz de atingir esse feito tão grandioso. Afinal, um ninja que fracassou nas provas finais da Academia Básica de ninjas não tinha como ser tornar o líder máximo da vila. A personalidade do Naruto também não ajuda: Ele é uma pessoa simples e imatura. Sempre que vai tomar uma decisão, coloca o coração na frente da razão, o que causa uma série de situações engraçadas e dramáticas no decorrer da série. Por causa disso, ninguém o leva muito a sério. As únicas pessoas que o respeitaram desde o início foram o Terceiro Hokage e o Iruka-sensei.

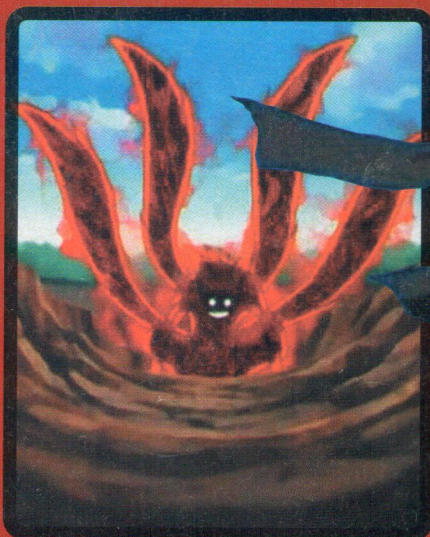
Quando Naruto estava prestes a se tornar um chuunin, o exame foi interrompido com a invasão de Orochimaru. Depois que o Terceiro Hokage morreu, a vila cancelou as provas por medida de segurança e Naruto ficou pra trás. É bem provável que ele se tornaria um chuunin se nada daquilo tivesse acontecido. Nessa época, Naruto estava descobrindo seus poderes e seu chakra se misturava bastante com o da Kyuubi. É por isso que quando ele ficava nervoso aparecia uma aura em forma de Raposa em volta dele. No decorrer da série, parece que Naruto vai ficando cada vez mais dependente do poder do demônio. Sua confiança em si mesmo estava abalada, afinal, de onde vinha sua verdadeira força? Da sua determinação ou da Kyuubi?

Após o treinamento com Jiraiya, Naruto retorna à vila com novas roupas e bem maior

fisicamente. Sua voz está mais profunda e seu olhar mais vigilante. Nesse momento, Naruto reencontra com seus antigos amigos aos poucos e as informações sobre cada um são reveladas em pequenas doses.

Se antes o nosso personagem principal tinha uma influência indireta no curso da série, agora ele é o centro da atenção. Desde que Sasuke foi embora, a organização criminosa Akatsuki ganhou mais destaque e começou a colocar em prática os planos de dominação mundial. Como vimos na última edição da NeoTokyo, um dos primeiros passos da Akatsuki era remover todas as feras dos chamados "Jinchuurikis" — pessoas que tiveram um dos grandes nove demônios selados dentro de si — ou seqüestrar as que estavam à solta. E com isso, Naruto se tornou um dos principais alvos da Akatsuki, afinal, a Raposa de Nove Caudas, a Kyuubi, está dentro dele. Além de Naruto, Gaara do Deserto se tornou um alvo da organização por ter o Ichibi Shukaku aprisionado dentro de si.

Uma das resoluções de Naruto é não permitir que Sasuke una forças com Orochimaru. Ser um alvo da Akatsuki e tentar salvar Sasuke colocam Uzumaki Naruto definitivamente no centro da série.

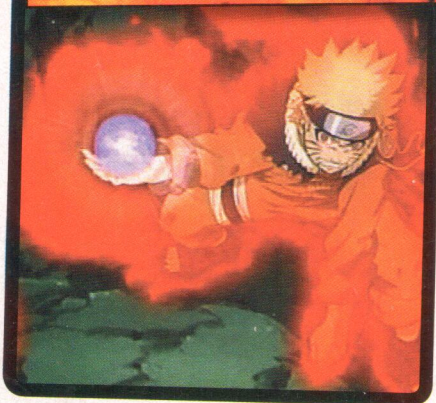


"Agora, poucas pessoas duvidam da força de Naruto, uma vez que ele dá provas de que possui um chakra autenticamente forte, sem precisar recorrer ao demônio de nove caudas."



Personalidade

Todo mundo sabe que Naruto é brincalhão ao ponto de ser bobo. A primeira impressão que temos quando ele volta do treinamento é que ele não mudou nada. Naruto ainda é uma pessoa de pensamento simples e enquanto todos os outros personagens de sua época viraram chuunins ou jounins, ele continua sendo um genin. Ainda lhe falta maturidade para trabalhar em equipe e a frieza de um ninja em missões importantes. O coração e a imprudência continuam guiando suas atitudes. No entanto, aos poucos o autor nos mostra que ele amadureceu bastante.



Logo após salvar Gaara das mãos da Akatsuki, Naruto, Sakura, Sai e Capitão Yamato, vão em busca de informações acerca do paradeiro de Sasuke. Ao derrotarem Sasori, um dos membros da Akatsuki, que estava atrás de Gaara do Deserto, eles descobriram que havia um espião da organização trabalhando com o Lendário Sannin Orochimaru. Um encontro estava marcado entre Sasori e seu espião na Ponte do Céu e da Terra, na Vila Oculta da Grama. Chegando lá, o time de Naruto se deparou com ninguém menos que Orochimaru e Kabuto e uma luta feroz se iniciou entre o grande vilão e o principal personagem da série. Nesse momento, nos deparamos com coisas fantásticas. À medida que Naruto vai ficando nervoso, seu chakra vai se modelando ao seu redor e ele se transforma aos poucos na Kyuubi. Cada transformação é indicada pela aparição de uma cauda. A princípio, Naruto consegue manter o controle de si até a aparição da terceira cauda. Quando a quarta aparece, ele não sabe diferenciar mais amigos de inimigos e se transforma em uma máquina de destruição. Até mesmo Orochimaru não teve condições de enfrentá-lo e preferiu recuar. No entanto, sem querer, nosso herói Naruto acaba ferindo Sakura em meio a sua devastação inconsciente. Essa situação foi a gota d'água: Naruto precisava desenvolver a própria força.



Foi então que, surpreendentemente, em um ato de maturidade, Naruto promete que não vai mais recorrer ao chakra da Kyuubi para proteger seus amigos. Ele decide que vai trabalhar a própria força para se tornar um Hokage e cuidar das pessoas que ama. Isso é um maravilhoso traço de crescimento. Se antes Naruto recorria às emoções para entender como ele deveria agir com as pessoas, agora ele se importa com o bem-estar delas e coloca isso acima de tudo. Cada vez mais as pessoas acreditam que ele pode se tornar um Hokage. Isso é muito importante porque mostra o crescimento do personagem na visão dos outros. Agora, poucas pessoas duvidam da força de Naruto, uma vez que ele dá provas de que possui um chakra autenticamente forte, sem precisar recorrer ao demônio de nove caudas. Sua determinação o ajuda a concentrar no crescimento do seu próprio chakra e no desenvolvimento de novas técnicas. Foi assim que Naruto conseguiu terminar uma das técnicas mais destruidoras da história, iniciada e não completada pelo Quarto Hokage. Mas isso fica para uma próxima edição.

Outros personagens

Uchiha Sasuke

A infância de Sasuke, contada na primeira parte da série, foi vivida à sombra do irmão Uchiha Itachi, que tinha habilidades naturais que o faziam o orgulho do clã Uchiha. Dessa forma, a família de Sasuke nunca deu muita atenção ou crédito pra ele e, por causa disso, ele sempre lutou muito pelo reconhecimento. Apesar disso, Sasuke nunca conseguiu superar o irmão e Itachi era o único que o reconhecia verdadeiramente. O rival de Naruto só começou a receber atenção da família quando Itachi brigou com todos e foi perseguir os próprios objetivos. Assim, o pai de Sasuke assumiu seu treinamento e recomendava fortemente que o filho não seguisse os passos do irmão, que havia se tornado um criminoso.

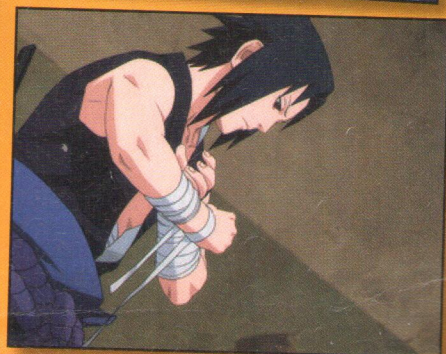
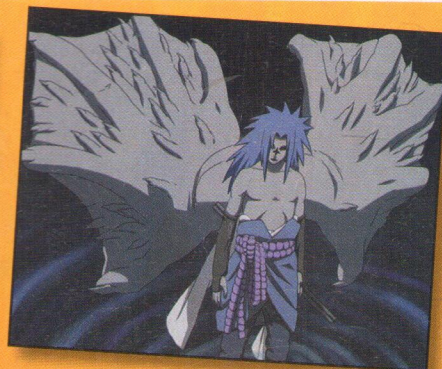
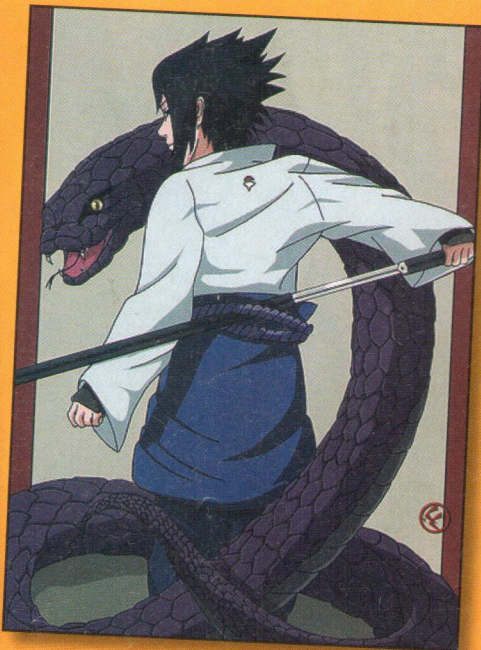
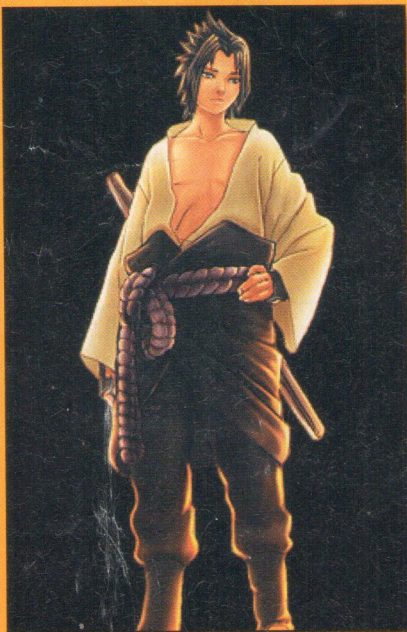
Foi assim que Sasuke se consagrou como gênio natural de Konoha. Sem o brilhantismo do irmão para tirá-lo de destaque, ele ficou conhecido como o melhor aluno da Academia Ninja. Seu objetivo era ficar forte e não fazer amigos. Por isso, sua atitude era fria e despreocupada com o que acontecia com as outras pessoas. Quando os times de genins foram formados, Sasuke se viu obrigado a conviver com Naruto, Sakura e Kakashi. Aos poucos, Sasuke foi se firmando como rival de Naruto, pois tudo que faziam era sob um clima de disputa. O fato de Naruto estar em constante disputa com Sasuke faz com que o usuário do sharingan o reconheça como um oponente a altura, ou seja, uma pessoa tão forte quanto ele. Essa noção de respeito vai crescendo à medida que o tempo passa e, sem perceber, os dois acabam virando melhores amigos.

O objetivo principal de Sasuke sempre foi vingar a morte dos membros de seu clã. Ele

investe todas as forças nisso e passa a maior parte da primeira temporada da série tentando conciliar seu sentimento de vingança e o sentimento de amizade que brotava aos poucos. Em determinadas situações, Sasuke se viu obrigado a arriscar a própria vida para salvar a de amigos, mesmo que isso o impedisse de completar seu objetivo final. Até então, ele estava satisfeito com a evolução de suas técnicas, mas, ao encontrar Itachi e tentar enfrentá-lo, ele percebe que a diferença de poder entre os dois é muito grande. Além disso, o rasengan de Naruto — ensinado por Jiraiya — se apresentou mais forte que o Chidori de Sasuke — ensinado por Kakashi. Isso fez com que o personagem repensasse o modo como estava levando o seu treinamento. Assim, passou a considerar todos como inimigos e resolveu procurar Orochimaru, quem ele acreditava ter o poder para ajudá-lo a

conquistar seu objetivo final de matar o irmão Uchiha Itachi.

Em *Naruto Shippuuden*, Sasuke mostra que realmente está disposto a conseguir sua vingança a qualquer custo. Ele não se importa mais com os amigos e nem com as pessoas que ele fez aliança. A única coisa que merece a atenção dele é assassinar o irmão. Quando Sasuke percebe que determinada pessoa não lhe é mais útil, ele a descarta sem remorso. É verdade dizermos que Sasuke se tornou o rival absoluto de Naruto, afinal, o amigo ainda está à procura dele, mas ele não quer voltar e já deixou isso claro. Muito mistério ainda gira em torno de suas atitudes e agora que ele finalmente matou o irmão, pouco se sabe se ele vai voltar a ser o que era ou continuar no caminho da maldade. Vamos entrar em mais detalhes sobre como isso aconteceu nas próximas edições.



"Com relação a Naruto, Sakura está ficando cada vez mais próximo dele. O reconhecimento da força do amigo é combustível para estreitar os laços entre os dois."



Haruno Sakura

A aparição de Sakura na série sempre foi muito pautada pelo relacionamento com outros personagens. O autor não se preocupou em explorar o passado dela e nada se sabe a respeito. No início, Sakura disputava a atenção de Sasuke com Ino, que era a sua rival pelo amor do gênio. Uma das coisas mais marcantes da personagem era o seu "eu interior" que normalmente se manifestava em momentos quando a shinobi não tinha coragem de dizer ou fazer algo. Era uma forma de reprimir seus sentimentos. Além disso, Sakura nunca deu muita atenção para Naruto, quem ela achava um completo idiota e concentrava todas as suas forças para agradar a Sasuke. Quando ela foi escolhida para ser do mesmo time de ambos as relações entre eles se estreitaram e cada um foi descobrindo novas características antes não compartilhadas na Academia. Sakura foi percebendo que Naruto tentava se esforçar ao máximo e começou a valorizá-lo mais por isso.

Quando Sasuke foi embora, Sakura implorou a Naruto que trouxesse o amigo de volta. Mesmo apaixonado por ela, Naruto prometeu que iria realizar o desejo da amada. Apesar de não ter conseguido em um primeiro momento, Naruto reafirma que não irá descansar enquanto não cumprir a promessa que fez a Sakura.

Depois de treinar com a Tsunade por dois anos e meio, a Sakura conseguiu duas habilidades que dependem diretamente do controle preciso de chakra que ela tem. A primeira e mais comum dessas habilidades é a cura de feridas, que garante a ela a posição de ninja médica do time. Devido à velocidade e profi-

ciência com que ela consegue curar os outros, muitos acham que ela é mais talentosa que a maioria dos ninjas médicos com muito mais experiência. Como um time ninja depende de um ninja médico para sobreviver, Sakura deve evitar entrar em combate e manter os oponentes à distância. Ela consegue fazer isso com a segunda habilidade: sua força sobre-humana. Ao reunir chakra nos punhos e o liberando ao acertar um alvo, Sakura pode deixar em pedaços qualquer obstáculo.

Ao contrário do início da série, Sakura agora é um membro importante do time 7, formado por Naruto, Sai, Sakura e Capitão Yamato / Capitão Kakashi. Ela possui habilidades únicas e muito bem desenvolvidas que ajudam o time a seguir em frente nas batalhas.

Com relação a Naruto, Sakura está ficando cada vez mais próximo dele. O reconhecimento da força do amigo é combustível para estreitar os laços entre os dois.

No final da primeira saga de Naruto Shippuuden, Sakura se emociona ao ver Naruto machucado e o Capitão Yamato observa que os sentimentos dela com relação ao nosso herói podem estar mudando... Só o futuro dirá!



Hatake Kakashi

O passado de Kakashi não foi explorado ainda no animê. Quando ele era novo, seu pai, um ninja muito respeitado em Konoha, abandonou uma missão crucial à vila para salvar a vida dos companheiros de equipe. Por causa disso, seu pai caiu em desgraça pelas pessoas da vila e pelos amigos que salvou, pois a missão repercutiu negativamente no destino de Konoha. Não suportando a vergonha, o pai de Kakashi cometeu suicídio. Querendo se afastar da desonra de seu pai, ele adota uma filosofia de que o sucesso da missão é mais importante que a vida dos companheiros de equipe. Assim, ele se torna frio e técnico durante esse processo.

Anos mais tarde, Kakashi foi designado a liderar uma missão que mudaria o destino da guerra que acontecia na época em favor de

Konoha. Quando sua companheira de equipe, Rin, foi capturada por ninjas inimigos, Kakashi decidiu deixá-la pra trás e completar a missão. Seu outro companheiro de equipe, Obito, rejeitou essa alternativa, afirmando que aqueles que abandonam seus amigos são a escória e que o pai de Kakashi fizera a coisa certa ao ter salvado os amigos. Tocado pelas palavras de Obito, Kakashi se uniu a ele em uma missão de resgate, embora seu olho esquerdo tenha ficado ferido por causa das batalhas até então. Depois de encon-

trarem Rin e prepararem-se para escapar, um desmoronamento induzido por inimigos esmagou Obito. Com a caverna entrando em colapso e Obito incapaz de se libertar, Obito implorou que seus companheiros de equipe se salvassem. Antes de eles saírem, Obito pediu que Rin implantasse o olho Sharingan dele no local do olho ferido de Kakashi, como um presente. Como novo olho no lugar, Kakashi fugiu com Rin por pouco, eventualmente finalizando a missão e lamentando a morte de Obito para sempre.

"Kakashi mantém sua vida particular separada do seu relacionamento com seus pupilos. Ele também diz que todos que são importantes pra ele estão mortos."

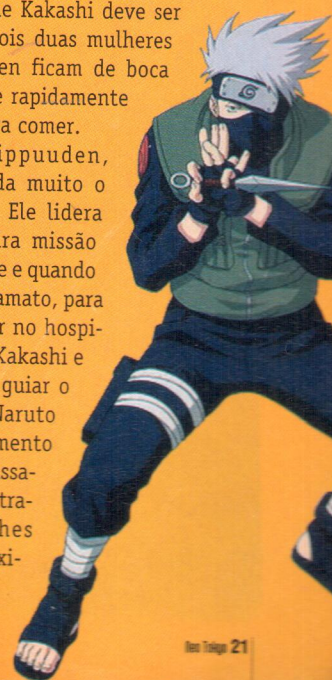
Personalidade

A morte de Obito mudou Kakashi profundamente. Ele começou a adotar muitas das características e filosofias do amigo. A que recebe maior destaque é o trabalho em equipe: quando o time 7 foi formado, Kakashi testou as habilidades dos membros com dois sinos presos ao seu corpo que os três deveriam capturar. Apenas o trabalho em equipe poderia ajudá-los a completar essa pequena, mas importante missão. Kakashi continua com essa filosofia durante toda a primeira parte da série principalmente com Sasuke, quem ele percebe cada vez mais se afastar dos ideais de amizade e cooperativismo.

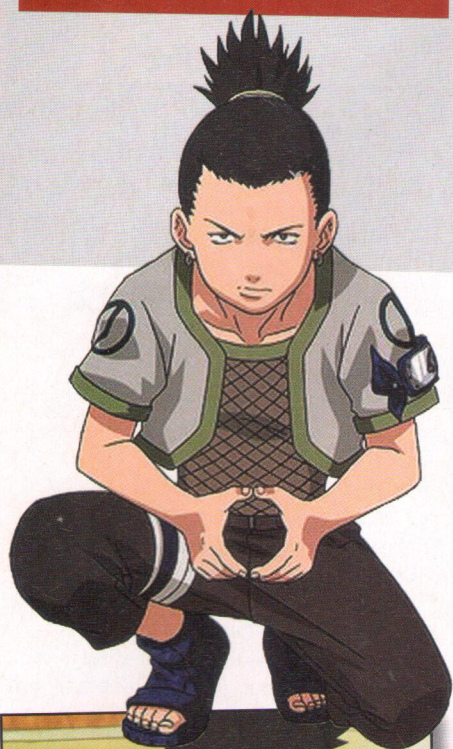
• Kakashi mantém sua vida particular separada do seu relacionamento com seus pupilos. Ele também diz que todos que são importantes pra ele estão mortos. O que se sabe da vida particular dele é que Kakashi passa a maior parte do tempo livre em um memorial a Obito onde seu nome está gravado. Ele parece perder a noção do tempo quando está lá e freqüentemente chega atrasado em seus compromissos.

Além disso, Kakashi mantém a parte inferior de seu rosto coberta. Por isso, ninguém sabe ou se lembra de como é o rosto dele. Apesar disso, no episódio 110 do animê, o time 7 tenta a todo custo remover a proteção para ver como ele é. Eles não conseguem, no entanto, fica a idéia de que Kakashi deve ser muito atraente pois duas mulheres no Ichiraku Ramen ficam de boca aberta quando ele rapidamente tira a máscara para comer.

Na série Shippuuden, Kakashi não muda muito o seu jeito de ser. Ele lidera equipe na primeira missão importante da série e quando volta, dá lugar a Yamato, para poder se recuperar no hospital. Depois disso, Kakashi e Yamato passam a guiar o treinamento de Naruto para o desenvolvimento de uma técnica avassaladora. Também entraremos em detalhes sobre isso nas próximas edições.



"Por ser muito inteligente, Shikamaru foi um dos primeiros chuunins da geração de Naruto. Atualmente, na nova série, ele lidera missões importantes e é um estrategista completo."



Nara Shikamaru

Apesar de suas tendências preguiçosas, Shikamaru é extremamente inteligente. Asuma, seu mestre, acha que Shikamaru tem um QI maior que 200. Apesar disso, Shikamaru trabalha muito bem com seus companheiros de equipe. Dos companheiros de equipe, ele é mais amigo do Choji, que é absolutamente fiel ao amigo em troca de sua fraternidade. Shikamaru também possui um forte laço com Asuma e passa muito tempo jogando jogos de estratégia com ele. Depois da morte de Asuma, ele jura proteger a memória do mestre e seu filho que ainda está na barriga de Kurenai.

Uma característica bem marcante dele é o fato de achar todas as mulheres mandonas e "chatas". Apesar dessa posição, ele já se mostrou muito interessado em casamento e constituir família. Ironia do destino, Shikamaru

parece se deparar constantemente com as mulheres mandonas que ele tanto não gosta. Muitas aparições de Shikamaru coincidiram com as de Temari. Em *Naruto Shippuuden*, quando Naruto pergunta aos dois se eles estão saindo juntos, ambos respondem que "não é nada disso".

Por ser muito inteligente, Shikamaru foi um dos primeiros chuunins da geração de Naruto. Atualmente, na nova série, ele lidera missões importantes e é um estrategista completo. Suas habilidades com as sombras estão mais desenvolvidas e agora, depois de ter ficado com os punhos de ferro de Asuma, Shikamaru consegue canalizar sua sombra por eles, usando-os para imobilizar o inimigo. Ele joga as armas na sombra do oponente para capturá-las economizando energia.



Yamato

Yamato é apresentado em *Naruto Shippuuden* como substituto temporário de Hatake Kakashi. Ele foi escolhido a dedo pela Quinta Hokage dentro do grupo de ninjas elite ANBU. Yamato é um nome falso pois seu nome verdadeiro não pode ser revelado (Mas nós revelamos! O nome dele é Tenzou!). A missão dele é recolher informações acerca do paradeiro de Sasuke como Capitão do time 7, formado por Naruto, Sakura e Sai — que está substituindo Sasuke. Depois que Kakashi retorna ao time, Yamato permanece nele

como líder secundário. Durante a infância, Yamato foi abduzido por Orochimaru e passou por experiências que tentavam replicar as habilidades únicas do Primeiro Hokage. Orochimaru foi forçado a fugir de Konoha antes que concluísse suas pesquisas e nunca soube se Yamato tinha conseguido ou não adquirir as habilidades do Hokage. O ninja de elite é capaz de utilizar técnicas que envolvem o elemento Madeira. Mas sobre os elementos, vamos contar tudo na próxima edição da NeoTokyo!

Sai

Sai é introduzido em *Naruto Shippuuden* como substituto de Uchiha Sasuke. Ele fazia parte de uma dissidência de ninjas ANBU de Konoha chamada "Núcleo" (também conhecida como "Raiz" por algumas pessoas), que tem a fama de ser radical e separatista. O líder desse grupo se chama Danzou, um antigo candidato a Hokage que foi derrotado nas eleições pelo Terceiro Hokage. Sai foi treinado desde criança na ANBU Núcleo e aprendeu a não ter emoções ou desejos. Depois de passar um tempo com Naruto, ele começa a desenvolver laços com outras pes-

soas e fica interessado na dinâmica social. Na verdade, isso passa a ser o seu objetivo principal. Por causa disso, ele acaba se envolvendo em situações constrangedoras por dizer o que pensa, apesar de não ter más intenções. Quando não está aprendendo como se relacionar com os outros, Sai fica desenhando ou pintando e já produziu milhares de ilustrações. Seus talentos artísticos se estendem até o combate: tudo que ele pinta no pergaminho que carrega ganha vida. Normalmente, ele utiliza animais para ajudá-lo nas lutas.



Neji Hyuuga

Hyuuga Neji é um membro do time Guy e um prodígio do clã Hyuuga. Apesar de seu talento natural, pelo fato de pertencer aos grupos mais inferiores do clã, ele não tem acesso às técnicas mais secretas da família. No início da série, Neji odeia abertamente o grupo principal de seu clã e possui uma filosofia de vida preocupante: aquele que nasce fraco permanecerá fraco até morrer.

Depois de ser derrotado por Naruto, um personagem que sempre lutou contra seu destino ficando mais forte, Neji muda seus conceitos. Ele abandona a idéia de destino pré-determinado, e decide se tornar forte para nunca perder um combate.

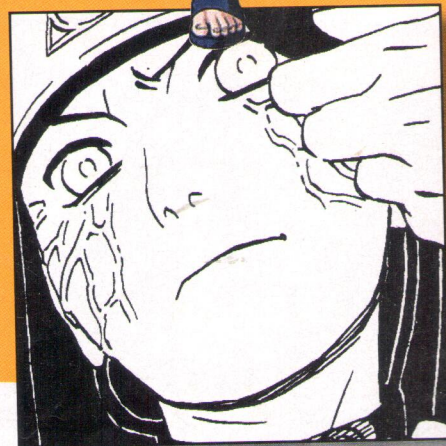
Ele também tenta amenizar suas relações com os grupos principais do clã, o que resultou em seu treinamento com o líder

do clã Hyuuga no final da primeira parte da série.

Em *Naruto Shippuuden*, Neji está no mesmo nível que ninjas de peso como Kakashi, Asuma e Guy. Ele conseguiu o título de jounin e lidera missões importantíssimas. Uma delas ocorreu no primeiro filme de *Naruto Shippuuden*, onde o time 7 precisava proteger uma princesa do país do Espírito.

"Sai fica desenhando ou pintando e já produziu milhares de ilustrações.

Seus talentos artísticos se estendem até o combate: tudo que ele pinta no pergaminho que carrega ganha vida."



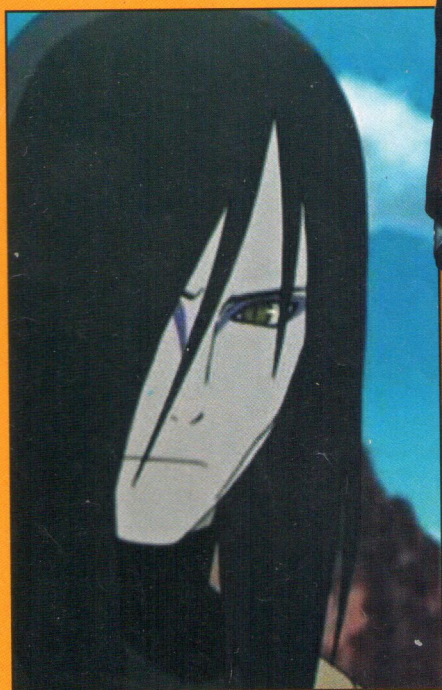
Vilões

Danzou

Danzou é um dos personagens mais velhos de Konoha e um tipo de conselheiro da Hokage. Ele é mais militante que a maioria em Konoha, favorecendo agressão e guerra em detrimento da passividade e paz. No passado, competiu com Sarutobi pelo título de Terceiro Hokage e foi um dos conselheiros que ordenou Uchiha Itachi a matar o resto do clã Uchiha. Danzou acredita que Konoha deve passar por uma mudança profunda para sobreviver. Ele acredita que todos os Hokages até então foram

fracos e passivos demais para adotar suas filosofias. Aparentemente, Danzou perdeu um olho e um braço, mas nada se sabe a respeito com detalhes. Ele é o líder-fundador da dissidência Núcleo da ANBU. Jiraiya e a Quinta Hokage, Tsunade, suspeitam que Danzou planeja utilizar a Núcleo para destruir Konoha e dominar a vila. Suas suspeitas são confirmadas quando Sai aparece pronto para formar uma aliança com Orochimaru, mas isso é revelado como plano para matar Sasuke.

"Apesar de ter esperado o máximo que pôde, Sasuke demora demais para chegar e Orochimaru é forçado a trocar de corpo com um de seus prisioneiros."



Orochimaru

Orochimaru atua como o principal antagonista na primeira parte da série, planejando a invasão e destruição de Konoha para que ele possa matar o Terceiro Hokage e capturar o corpo do irmão mais novo de Uchiha Itachi, Uchiha Sasuke. Quando o Terceiro consegue retirar a habilidade de Orochimaru de fazer jutsus, o vilão é forçado a adiar seu plano de ficar com o corpo de Sasuke, e fugir de Konoha. Orochimaru então procura uma forma de se curar para poder realizar jutsus novamente. Depois de fracassar em todas as tentativas, Orochimaru envia o Quarteto da Vila Oculta do Som para capturar Sasuke, na esperança de que uma transferência de corpo anulasse a técnica do Terceiro Hokage. Apesar de ter esperado o máximo que pôde, Sasuke demora demais para chegar e Orochimaru é forçado a trocar de corpo com um de seus prisioneiros. Quando Sasuke chega, Orochimaru começa a moldá-lo para ter o corpo perfeito, ansioso

pelo dia que ele poderá pegar o corpo para si mesmo. Dois anos e meio depois, em Naruto Shippuuden, Orochimaru se prepara para pegar o corpo de Sasuke. O irmão mais novo de Itachi é contra a ideia da troca de corpos e luta com todas as suas forças. Como resultado, Sasuke vence Orochimaru por causa de sua determinação, porém, a alma de Orochimaru fica aprisionada dentro de Sasuke, dando a ele acesso a muitas habilidades do vilão. Um dos capangas de Orochimaru, Kabuto, absorve os restos mortais de Orochimaru para dentro do seu próprio corpo. Desde então, o cadáver de Orochimaru tem lentamente tomado conta do corpo de Kabuto. Durante a luta de Sasuke com Itachi, Sasuke se enfraquece a ponto de não conseguir mais suprimir o espírito de Orochimaru, permitindo que ele escape e tente pegar o corpo novamente. Mas antes que isso acontecesse, Itachi o aprisiona em um reino etéreo, roubando o que seria talvez, a última chance de Orochimaru conseguir o Sharingan e liberta o irmão do selo amaldiçoado.

Kabuto Yakushi

Yakushi Kabuto é o médico particular de Orochimaru, além de ser seu assistente e principal aliado. Ele foi encontrado ainda criança em um campo de batalha por um oficial médico de Konoha, quem levou Kabuto pra casa e o criou como filho. Com o tempo, Kabuto começou a agir como espião para inúmeros países e organizações (como a Akatsuki) antes de se aliar a Orochimaru. Desde então, Kabuto tem utilizado seus antigos contatos para reunir informações para o grande vilão. Um exemplo disso foi a entrada de Orochimaru nos exames chuunin como ninjas de Konoha a fim de coletar dados dos participantes para uso de Orochimaru.

Embora ele pareça ser muito fiel ao Orochimaru, Kabuto já curou alguns inimigos de Orochimaru em combate e sempre que pode

tem conversas muito educadas com Uzumaki Naruto. O próprio Orochimaru já disse ter dificuldades de entender o que se passa na cabeça do aliado, e já sugeriu que Kabuto trabalhe secretamente contra ele.

Kabuto já foi comparado a Kakashi em termos de habilidade. Sua expertise médica, ensinada pelo pai adotivo, é dita superar a de Tsunade quando ela tinha a idade dele. Seus talentos médicos atingiram novos patamares com a aliança com Orochimaru e pelos experimentos com os humanos ele descobriu como reativar células mortas em uma área concentrada e gerar novas. Além de isso recuperar feridas rapidamente em combates, isso também permite que suas cobaias permaneçam por muito mais tempo vivas.

Mesmo sendo muito habilidoso, Kabuto sempre serviu aos outros, uma coisa que ele não gosta de jeito nenhum. Assim, depois

que Orochimaru é aparentemente morto por Sasuke, Kabuto integra os restos mortais de seu mestre dentro do próprio corpo de modo a ficar mais poderoso e não precisar servir a mais ninguém. Desde então, os restos mortais de Orochimaru começaram a tomar conta de seu corpo, e ele está em constante luta para manter o controle.

E o que mais...

Naruto Shippuuden chegou para explorar o lado adulto da obra de arte de Masashi Kishimoto. Como podem perceber vários elementos complexos começam a tomar forma na história. Se lembrarmos bem, nunca poderíamos imaginar que as crianças de Konoha se tornariam ninjas tão habilidosos e diretamente responsáveis pelo futuro da vila e do mundo. Na próxima edição vamos entrar a fundo no sistema de técnicas e entender como funciona a colocação dos elementais e suas influências no chakra de cada ninja. Sabemos que existem elementais básicos como o Fogo, Terra, Água, Vento e Trovão e algumas derivações de misturas, como o Gelo e a Madeira. Cada elemento possui suas fraquezas e suas vantagens e vamos apresentar tudo de maneira organizada e fácil de entender. ■NT

Não percam na próxima edição da revista NeoTokyo!

Marco Pires é o "Fimu" do Dattebayo Brasil, site que divulga série. Mais informações em www.DattebayoBrasil.com.



F

antasia e aventura se mesclam em uma trama medieval que possui ainda pitadas de suspense e horror. Conheça as Claymores, poderosas guerreiras que formam a trama deste que é um dos melhores títulos do gênero de todos os tempos.

Claymore nasceu como mangá nas páginas da revista Monthly Shonen Jump em maio de 2001. Após uma breve passagem pela revista Weekly Shonen Jump, o mangá se estabilizou na revista Jump Square, onde continua a ser publicado desde outubro de 2007. Criado por Norihiro Yagi, a obra de fantasia medieval, aventura e horror ganhou uma adaptação em animê no ano de 2007, produzido pelo estúdio MadHouse contando com 26 episódios que abordam os 11 primeiros volumes dos quadrinhos.

Possuindo uma trama bem elaborada que prende o espectador, tanto o

animê quanto o mangá mostram-se como obras esplêndidas, com personagens bem desenvolvidos, levando extintos humanos (muitas vezes "demoníacos") ao extremo.

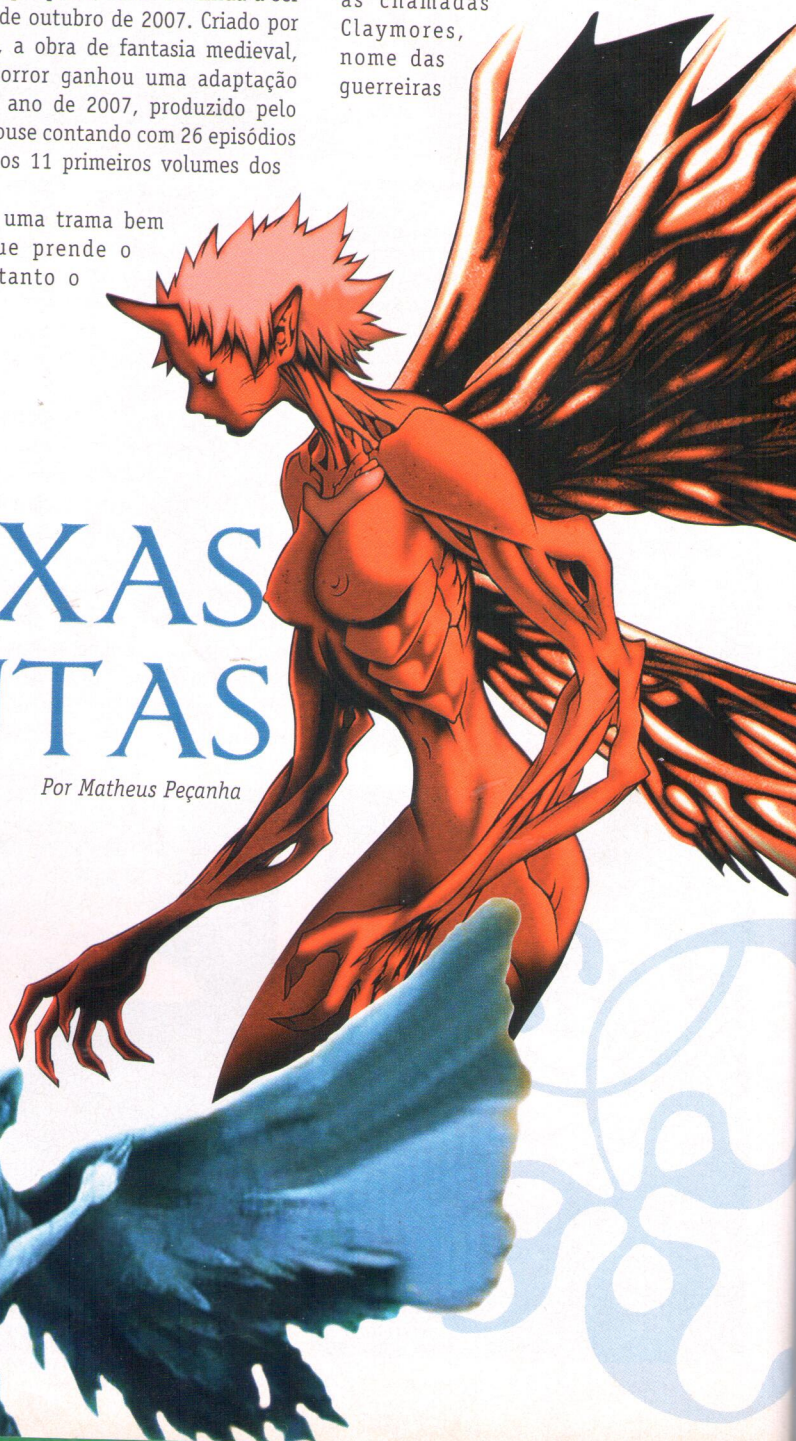
A Concepção

Claymore possui uma história única. Em um mundo medieval atacado por demônios chamados youmas, foram criadas guerreiras poderosas o suficiente para derrotá-los. O surgimento dessas criaturas tal como o de tais guerreiras é um total mistério. Na verdade, "misteriosas" é o melhor eufemismo que pode ser dado às chamadas Claymores, nome das guerreiras

As Misteriosas

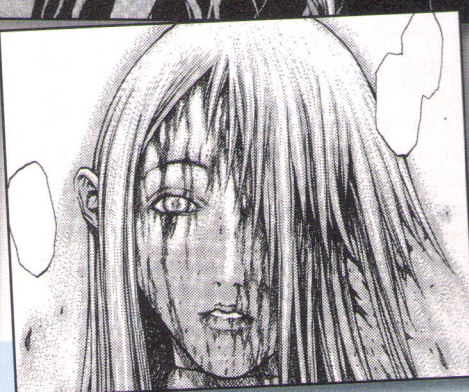
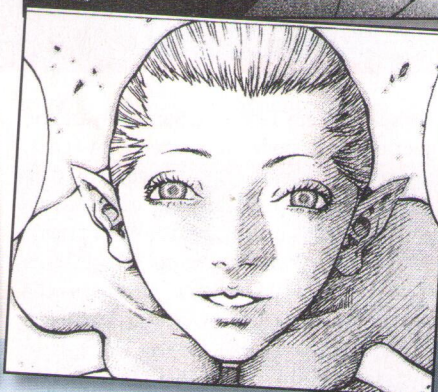
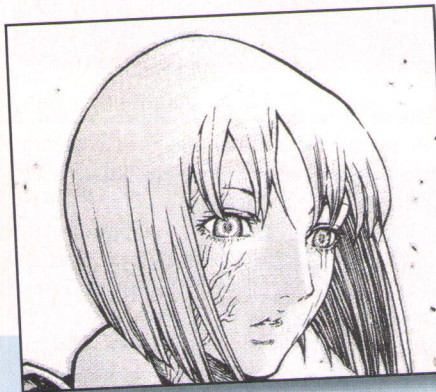
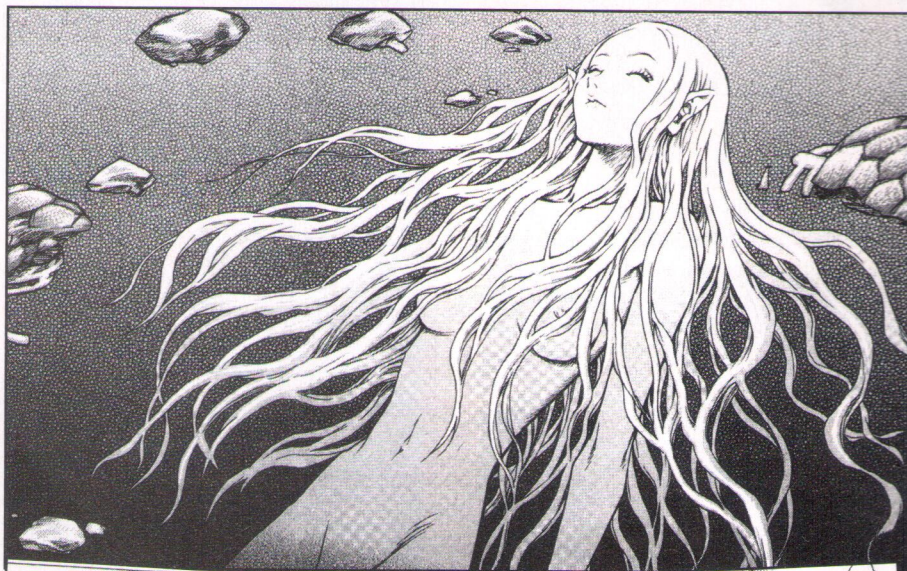
BRUXAS CINZENTAS

Por Matheus Peçanha



"O despertar de uma Claymore é algo único. Caso ela não consiga se conter, seu poder youma domina todo seu corpo, transformando-a em um demônio e a impossibilitando de que volte ao normal."

que possuem a tarefa de destruir os demônios, e que, como o próprio nome diz, carregam enormes espadas claymores. Quando uma vila está em perigo, a "organização" — órgão misterioso que é responsável pela manutenção das claymores — é contatada, e desse modo ela envia uma guerreira para que possa destruir a aberração que assola o lugar e devolver a tranquilidade. Porém, mesmo ajudando o povo que ali mora, as Claymores ainda são temidas: na verdade, elas são apenas 50% humanas; os outros 50% são de origem demoníaca, o que lhes permite uma força além do normal, além da capacidade de detectar o inimigo — que nesse caso estariam mais para "irmãos". Por serem híbridas, as Claymores são mais fortes que os demônios, por possuírem inteligência, característica que só os youmas mais poderosos possuem. Além disso, Claymores são treinadas e possuem grande capacidade física, desenvolvendo golpes únicos e fortes táticas de combate.



A organização Claymore é formada por 47 guerreiras, e não se sabe ao certo quem as comanda ou como surgiu. Fruto de experiências com humanos, as jovens recebem material youma incorporado a si; o fato de apenas mulheres se tornarem Claymores também permanece um mistério. Cada guerreira carrega um misterioso passado, o que explica muitas vezes o que as levaram a se tornar Claymores. As bruxas-cinzentas (ou bruxa dos olhos de prata), como são chamadas, possuem características únicas: olhos cor de prata (como já diz o próprio "apelido") e uma grandiosa espada, cada qual com um símbolo diferente, o que lhes permite reconhecerem umas às outras. Dentro da organização existe o ranking das Claymores, onde cada mulher recebe uma posição dependendo do seu poder. Quando são mandadas para missões que envolvam mais de uma guerreira, é a mais forte quem comanda a equipe.

O material youma que foi introduzido não é totalmente benéfico para as guerreiras, muito pelo contrário. Toda Claymore pode liberar poder youma, ficando mais forte e capaz de

derrotar o inimigo. Porém, após passar de certa porcentagem elas acabam por se transformar em um próprio youma, não sendo mais possível retornar à forma original e passam a ser reconhecidas como inimigas a partir de então. É aí que entra uma das partes mais interessantes da obra: após se transformarem em demônios contra sua própria vontade (uma vez que isso só aconteceu porque elas liberaram uma quantidade de poder que deixou sua volta ao estágio normal irreversível) elas recebem a sentença de morte. Desta maneira, outra Claymore da organização recebe a tarefa de assassinar sua própria companheira, uma vez ela havia deixado de ser uma guerreira e passara ser um demônio.

Mas há outra maneira de receber sentença de morte: por traição. A partir do momento que a guerreira passa e integrar o grupo das Claymores ela se torna uma serviçal da organização e deve esquecer qualquer tipo de sentimento e apenas lutar a mando de sua hierarquia. Claymores que desenvolvem sentimentos por humanos, ou que decidem sair da organização são caçadas até a morte pelas guerreiras restantes. O despertar de

uma Claymore é algo único. Caso ela não consiga se conter, seu poder youma domina todo seu corpo, transformando-a em um demônio e a impossibilitando de que volte ao normal. Porém, a situação se complica caso a Claymore despertada seja uma guerreira de ranking um, ou seja, a mais poderosa da organização. Sendo totalmente impossível de serem derrotadas (uma vez que como youma as Claymores são ainda mais poderosas que o normal), existem no mundo de Claymore guerreiros que alcançaram o nível de número um no ranking e despertaram transformando-se em fortes demônios. Na verdade, alguns desses guerreiros são homens, na época em que na organização ainda se fazia experiências com ambos os sexos. O motivo de não existirem mais Claymores homens é um dos maiores mistérios da série. Os despertados que receberam a posição número um no ranking são conhecidos como seres abissais e podem se transformar na aparência humana normalmente, embora sua consciência tenha sido consumida pela fúria demoníaca youma. Esses seres por sua vez continuam a existir no mundo, uma vez que é quase impossível derrotá-los.

"Quando era criança,
Clare teve sua vida
salva das garras de
um youma por uma
grande guerreira de
cabelos loiros."

A História

Claymore possui uma mitologia complexa e uma história bem elaborada, o que traz a sensação de ansiedade a cada capítulo que passa. A história gira em torno de Clare, a protagonista, uma misteriosa Claymore que é chamada para destruir alguns youmas em uma vila, algo rotineiro e feito com frequência. Porém, Clare acaba por salvar um jovem chamado Raki, que teve sua família morta por um youma, ficando totalmente órfão. O garoto fica obcecado pela guerreira, e propõe lhe seguir e lhe ajudar sempre que possível. A guerreira não demonstra qualquer tipo de sentimento, agindo friamente com o garoto, mandando que ele suma de sua frente. Porém, por ter salvado sua vida, Raki desenvolve um tipo de amor platônico pela mulher que não tem capacidade de amar a ninguém. Após a insistência, Clare permite que Raki a siga, dando a ele pequenas tarefas para mantê-lo longe do perigo que a luta contra os demônios representa no cotidiano da mulher. Dessa maneira, o relacionamento de Raki e Clare remete ao relacionamento que a jovem teve no passado, o que gera um extenso flashback que explica o motivo dela ter se tornado uma guerreira "sem coração".

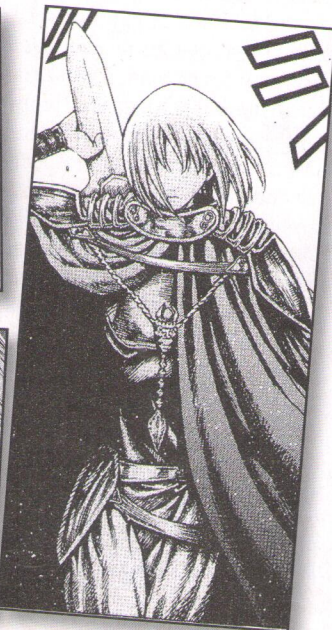
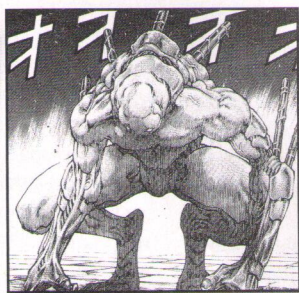
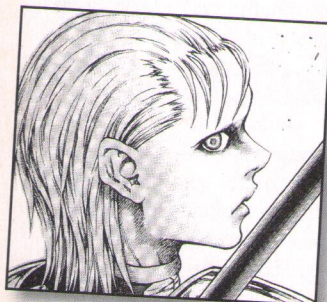
Quando era criança, Clare teve sua vida salva das garras de um youma por uma grande guerreira de cabelos loiros. A Claymore que havia

salvo sua vida era Teresa do Sorriso Aparente, a guerreira mais poderosa existente na época, que ocupava o ranking um. Ficando obcecada por Teresa, Clare passa a seguir os passos da mulher. Mas como uma imagem do que a própria garota viria a se tornar no futuro, Teresa, assim como todas as outras guerreiras, era uma pessoa fria e não aceitava que uma garota tão ingênua como aquela criança pudesse desenvolver por ela um sentimento de afeição.

Não desistindo de seguir sua heroína, Clare acaba por mexer com os sentimentos de Teresa: pela primeira vez em sua vida, a mais poderosa Claymore do mundo sentia amor por alguém.

Clare se torna como uma filha para Teresa: é com ela que ela passa os melhores momentos de sua vida. Teresa percebe que mesmo sendo uma Claymore ela ainda era 50% humana, e ter emoções era algo normal. Tão normal que esse carinho desenvolvido por Clare faz a guerreira desistir da vida que leva até então. Teresa abandona a organização, e como acontecia com todas as outras que já haviam feito o mesmo até então, ela é sentenciada à morte. Porém, matar uma guerreira número um não é tarefa fácil. As outras 4 Claymores mais poderosas do ranking são as que recebem a ordem, porém, dentre elas, uma se destacava mais: era Priscila, a nova Claymore número dois, que havia chegado a esta posição do ranking em uma velocidade incrível, e que ameaçava roubar futuramente o lugar de Teresa.

Em combate, Teresa consegue derrotar facilmente as Claymores números 3, 4 e 5, poupando suas vidas. A poderosa Claymore nunca havia liberado mais do que 10% do seu poder youma, o que lhe assegurava, desta forma, um poder gigantesco. Porém, Priscila também era uma forte oponente. Forte e ingênua. Ainda sem muita experiência em combate, Priscila acaba por despertar, se tornando um youma. Pedindo a misericórdia de Teresa, Priscila finge ressentimento: quando a primeira havia lhe dado uma nova chance, Priscila, aproveitando-se de sua guarda baixa, lhe arranca a cabeça, assassinando na frente de Clare a maior Claymore de todos os tempos. O preço por ter amado alguém havia sido pago. Teresa havia sido morta. E Clare, mesmo que indiretamente, havia sido a principal culpada.



É com esta sensação de culpa que Clare decide integrar a organização, pedindo que as vísceras de Teresa fossem implantadas nela, para que desse modo ela se tornasse uma bruxa-cinza e pudesse no futuro vingar sua amiga, a única pessoa que havia se importado com ela em toda sua vida.

Trazendo uma storyline repleta de intrigas, traições e levando ao máximo a capacidade de seus personagens, Claymore mostra-se como uma série surpreendente por conseguir mesclar isso tudo em uma história de tirar o fôlego. A busca de Clare por Priscila se torna mais uma maldição do que apenas um desejo: ela não vê outro motivo para viver a não ser este. Porém, a entrada de Raki em sua vida pessoal acaba por proporcionar à Claymore o mesmo sentimento que fizera Teresa do Sorriso Aparente sucumbir anos antes.

Um dos itens mais envolventes de Claymore são as próprias guerreiras que dão nome à série. Por possuir diversos tipos de guerreiras na organização, muitas vezes as Claymores são pessoas boas, e outras são pessoas miseráveis que não valem a pena viver. Em um plano de fundo formado por intrigas, Clare acaba por

desenvolver uma força descomunal. Mesmo sendo a última no ranking Claymore, levando o posto de número 47, Clare consegue derrotar guerreiras muitíssimo poderosas, o que lhe confere uma força que pode ser comparada a de uma guerreira de número um. O problema é que ela não possui poder liberado casualmente, sendo necessário liberá-lo para que possa realmente ficar mais forte. Durante a série, quase todas as guerreiras são apresentadas, e seus destinos traçados. Cada uma possui alguma coisa característica: algumas possuem ataques mais furtivos, enquanto outras conseguem desenvolver técnicas únicas, e outras ainda, como a capitã Undine, usam duas espadas ao mesmo tempo. Clare se vê em meio a uma conspiração para ser assassinada, por já quase ter sido despertada, o que pode no futuro trazer sérios problemas para a organização. Assim, Clare se alia a outras poderosas Claymores, e com elas promete sobreviver a todo custo, formando uma equipe poderosíssima, chegando até a enfrentar um dos seres abissais.

O ranking das Claymores, porém não é algo fixo: após morte delas, outras são postas no lugar e o ranking é totalmente refeito. Dessa

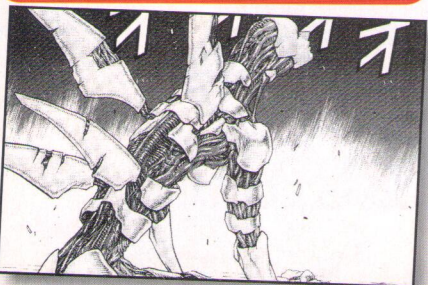
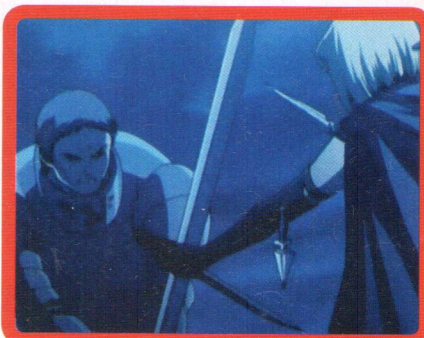
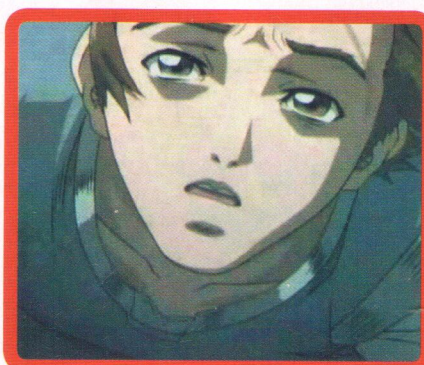


"Durante a série, quase todas as guerreiras são apresentadas, e seus destinos traçados."

maneira, a misteriosa organização continua a existir sempre recompondo-se com suas guerreiras meio humanas, as únicas capazes de derrotar os malignos youmas.

O animê baseado no mangá foi produzido pelo estúdio Mad House, responsável por outros títulos de sucesso como NANA, Death Note e a versão em animê de Devil May Cry. A obra possui toda a aura de mistério e frieza presentes no mangá, seja nas personagens únicas, seja na trilha sonora, passando pelas músicas de abertura (Raison D'être da banda Nightmare) e encerramento (Danzai no Hana~Guilty Sky da cantora Riyu Kosaka) que se mostram extremamente eficientes como forma de apresentação da obra.

Existem algumas divergências entre o animê e o mangá, mas em suma ambos possuem a mesma sequência, possuindo um final com tom de continuação, uma vez que o animê só cobre os onze primeiros volumes do mangá que continua a ser publicado no Japão. O sucesso do animê recaiu sobre a obra em quadrinho, levando muitos espectadores a continuar conferindo as aventuras de Clare e Raki, mesmo após o fim do animê. **NT**



O maior evento de entretenimento da América Latina

DIAS:

11, 12, 13, 16, 17, 18, 19 e 20

2008

de JULHO



Anime Friends

LOCAL:

Mart Center

HORÁRIO:

Das 10:00 às 21:00h

Consulte a programação completa e outros detalhes do evento no site oficial.

Rua Chico Pontes, 1500
Vila Guilherme
São Paulo - Brasil

INÉDITO!

Misato Aki
cantora de
Genshiken

INÉDITO!

Takat Hideo
cantor
Sonic

Akira Kushida
cantor de
Jaspion

Takumi Tsutsui
ator que fez
o Jiraya

Takayuki Miyau
cantor de
Kamen Rider
Black R

Hironobu Kageyama
cantor de
Dragon Ball Z

Masaaki Endo
cantor de
Street Fighter

Hiroshi Kitadani
cantor de
One Piece

Masami Okui
cantora de
Slayers

Yoshiki Fukuyama
cantor de
Macross

JAM Project

Pela 1ª vez com sua formação completa no Brasil



Centro Cultural Oriente

Taiko, Origami, Kung-fu e muito mais!



animexkô

Venha cantar suas músicas favoritas!

FANZINE EXPO

A maior feira de fanzines de Brasil



YAMATO COSPLAY CUP

Apresentações individuais de cosplay

AnimEstúdio

Aprenda a dublar seus programas favoritos

PRESS START

Campeonatos e free-play dos melhores jogos de vídeo-game!

O SCAR DA DUBLAGEM

Mais de 100 dublador juntos em uma grand festa!

www.animefriends.com.br

Realização:



Apoio:



O tempo todo com você



Marketing:



Arte:



Design:

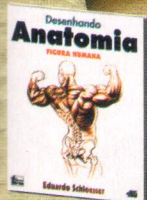
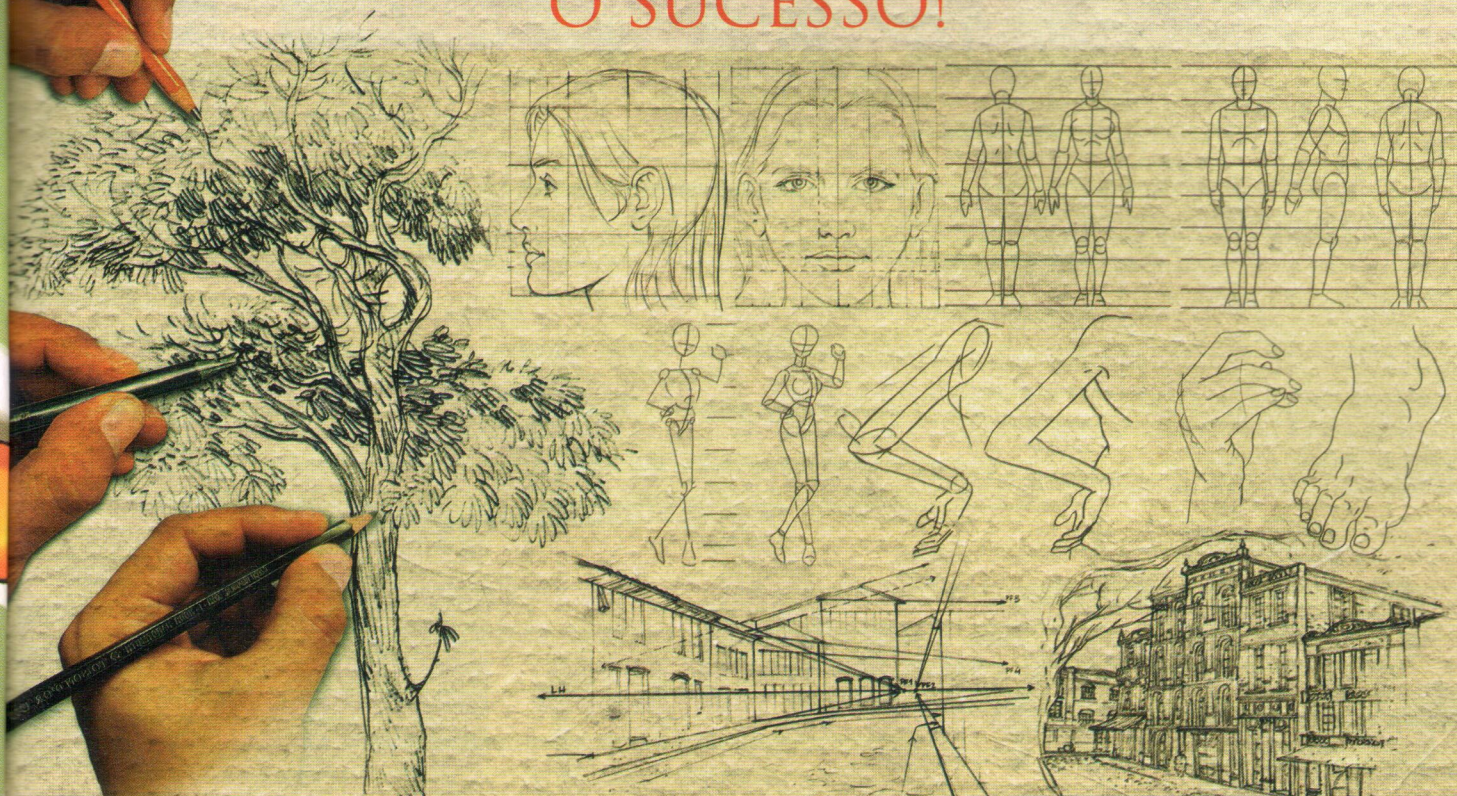


Saiba mais sobre anime e mangá em:



www.ohayo.com.br

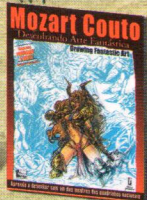
SÓ HÁ UM CAMINHO
PARA QUEM TEM DIFERENCIAL.
O SUCESSO!



Desenhando Anatomia
Figura Humana
Por Eduardo Schloesser



Desenhando Anatomia
Figura Feminina
Por Eduardo Schloesser



Mozart Couto
Desenhando Arte
Fantástica
Volume 1



Mozart Couto
Desenhando Arte
Fantástica
Volume 2



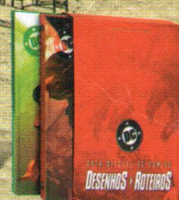
Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
Volume 1



Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres
Volume 2

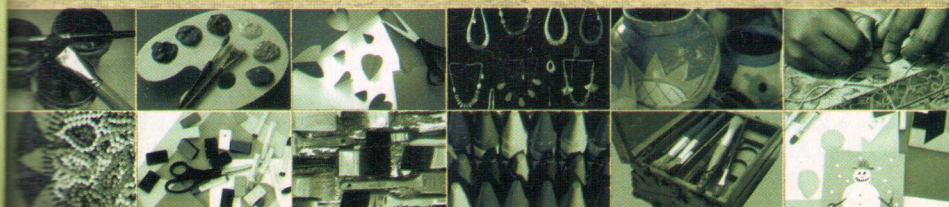


O Desenho Magnífico
de Rodolfo Zalla



Guia Oficial DC Comix
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros

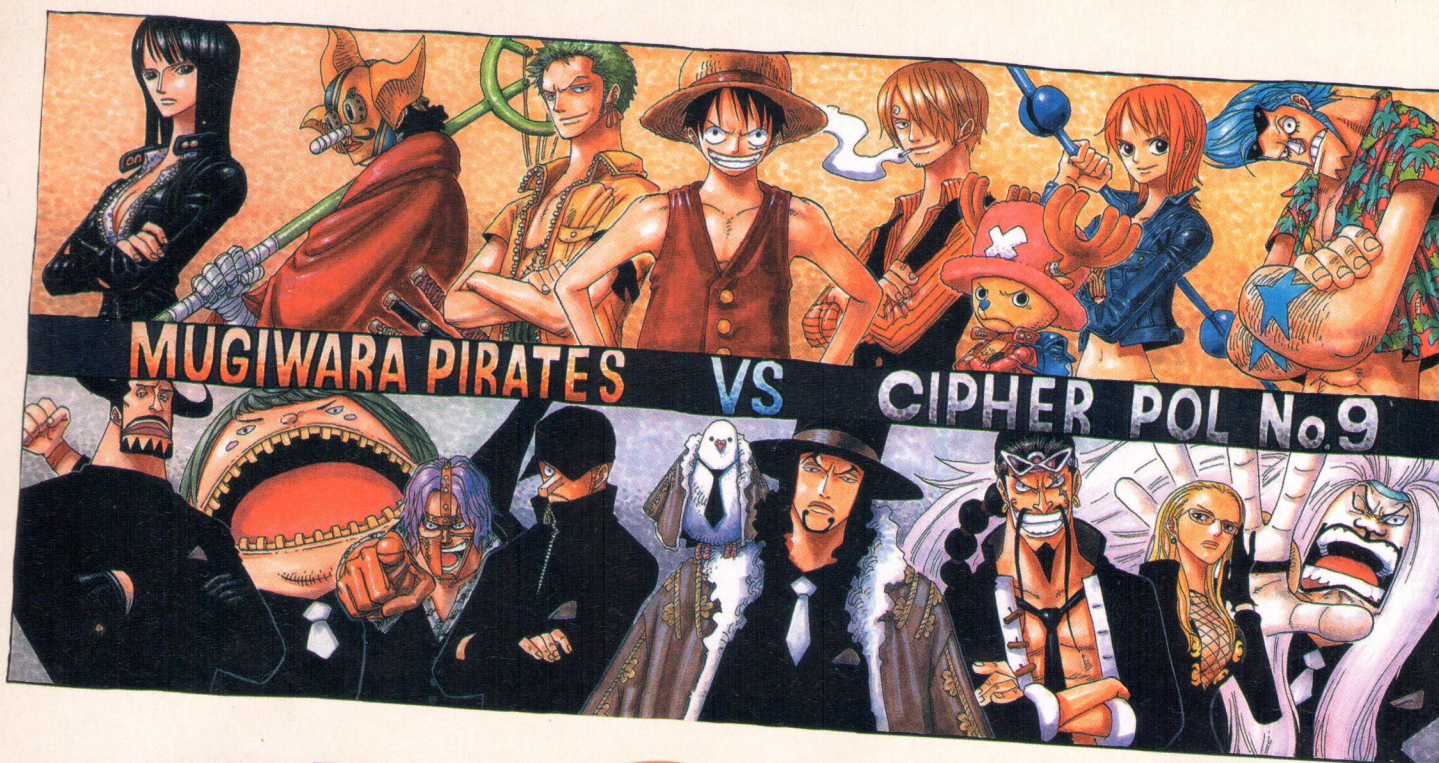
CURSOS DE DESENHO OPERA GRAPHICA.
VOCÊ É APENAS UM ARTISTA?
OU VOCÊ É UM ARTISTA COMPLETO?



à venda na
Comix Book Shop
Al. Jaú, 1998-São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142

www.comix.com.br





Gente nova em **One Piece**

Por Fábio Garcia

Uma série para durar vários anos precisa de muitos personagens carismáticos. Não dá pra imaginar algo como Dragon Ball apenas com Goku e sem seus amigos. Com One Piece não é diferente. Ruffy e seus amigos chegaram ao meio da Grande Rota e, com isso, novos piratas foram entrando no bando para enfrentar os cada vez maiores desafios do local.

Aqui vão as fichas dos dois novos piratas da série, e antes disso temos um aviso: se você acompanha o mangá pela Editora Conrad, todas as informações a seguir são revelações sobre a história após o Arco de Enies Lobby, inédito por aqui. Se não quiser saber sobre os dois novos piratas, apenas pule esta matéria.

FRANKY

Idade: 34

Arma: Seus braços

Função no bando: Carpinteiro

Fruto do Diabo: nenhum

Recompensa: 44 mil berries

Sonho: Construir um barco capaz de atravessar a Grande Rota

Quando Ruffy e seus amigos chegaram a Water 7 tiveram uma surpresa desagradável: o Going Merry estava condenado. A cidade de Water 7 é conhecida por sua carpintaria e reparos de navios, promovidos pelo grupo Galley-La, dirigido pelo prefeito Iceburg. Mas na periferia da cidade havia um grupo de saqueadores de peças de barco cujo líder é um ciborgue chamado Franky. Com o passar dos acontecimentos, vamos descobrindo que Franky e Iceburg possuem um fato em comum em seus passados: ambos foram discípulos de Tom, o marceneiro que projetou o barco do grande rei dos piratas Gold Roger.

O passado de Franky é bem trágico. Desde criança, ele, cujo nome verdadeiro é Cutty Flam, e Iceburg eram assistentes do Tom. Cutty Flam ficava no ferro-velho reco-

lhendo peças antigas para fazer pequenas embarcações como treino. Cutty e Iceburg ajudaram Tom a construir o trem-marítimo, mas o experiente carpinteiro cometeu o erro de ir contra Spandam, comandante do grupo CP5. Como vingança, Spandam usou os barcos de Cutty pra atacar Water 7. Para salvar o garoto, Tom assumiu a culpa e foi enviado para a prisão de Impel Down. Cutty tentou evitar que o trem levasse Tom, mas foi gravemente ferido.

Como ficou com graves escoriações, Cutty Flam pegou as peças do ferro-velho e tornou-se um ciborgue. Ganhou então superforça e apenas um ponto fraco: suas costas, pois ele não as alcança para implantar as partes mecânicas. Ao fazer isso, ele volta a Water 7 e adota o nome de Franky.

Franky tem braços extensíveis e um canhão que solta um tiro de vento (chamado de Coup de Vent). O seu combustível é refrigerante tipo cola, que ele guarda em uma pequena geladeirainha que fica em sua barriga.

Franky herdou de Tom o talento para construir. A qualquer momento, o bando do Chapéu de Palha precisa de qualquer coisa que ele constrói com poucos recursos e muitos detalhes. Além do talento, é extremamente vaidoso e adora fazer as mais loucas poses, ganhando de lavada do Grande Saiyaman do DBZ.

Ele é convidado a entrar no Bando do Ruffy, pois sua cabeça foi colocada a prêmio depois que ele participou da invasão da prisão Enies Lobby na missão de resgate de

Nico Robin. E para se redimir do dinheiro que roubou deles (que eles tinham conseguido ao vender os tesouros de Skypiea), ele constrói o navio Thousand Sunny, que de tantos recursos causa inveja até no Mach 5 ou no cinto do Batman.

BROOK

Idade: 88

Arma: Shikomizue, uma espada curta disfarçada de bengala

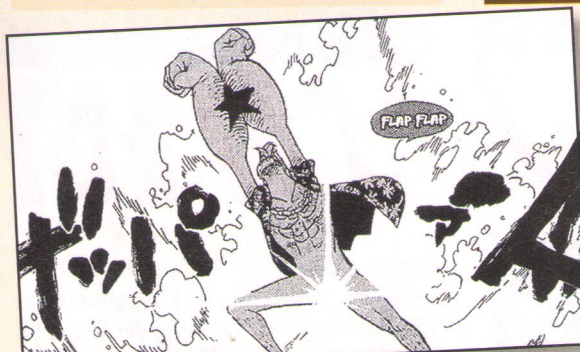
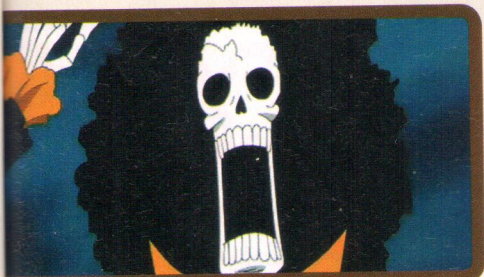
Função no bando: Músico

Fruto do Diabo: Fruto Yomi-Yomi (Fruto da Ressurreição)

Recompensa: 33 mil berries

Sonho: Reencontrar Laboon

"A idéia de fazer o Brook surgiu já na época que Ruffy encontrou a Laboon. Tirando o cabelão afro, Brook foi claramente inspirado no Jack, do filme O Estranho Mundo de Jack, filme do qual o autor Eiichiro Oda é fã."



O mais novo membro do Bando do Chapéu de Palha. Ruffy o conheceu quando passavam pelo Florian Triangle a caminho da Ilha dos Homens-Peixe. Todos ficaram assustados por ele ser uma caveira que anda e fala, mas o capitão Ruffy foi o único que achou isso ótimo e o quis no bando. Brook pede ajuda aos piratas pois ele teve sua sombra roubada por uma pessoa, e com isso ele não pode se expor aos raios solares ou morrer. Como era de se imaginar, Ruffy aceita o caso e vai até Thriller Bark, um lugar dominado pelo sinistro Gecko Moria, que faz experiências juntando a sombra de guerreiros com corpos de zumbis.

Durante a invasão a Thriller Bark, eles encontram a sombra de Brook num guerreiro espadachim lendário, que é derrotado a muito custo pelo Zoro. Com sua sombra de volta, Brook começa a ajudar o bando para recuperar as sombras roubadas de Ruffy, Zoro e Sanji, além de conseguir achar o item necessário para derrotar os zumbis do lugar.

A explicação para Brook ser um esqueleto é porque ele, em vida, comeu o Fruto Yomi Yomi. Esse fruto não faz nada em vida, mas quando a pessoa morre a alma é liberada a voltar ao corpo. Como a alma de Brook demorou para encontrar seu lar, o corpo já havia se decomposto.

Brook era um pirata do Bando do Rumba e era o músico de lá. Ao entrarem na Grande Rota eles levaram acidentalmente um filhote de baleia, então prometeram ao mamífero, que foi nomeado de Laboon (a mesma baleia que Ruffy encontrou no começo da viagem), que cruzariam a rota marítima e a encontrariam de novo. Como o bando inteiro foi dizimado, Brook, ao saber que Laboon ainda o espera, decide entrar no bando de Ruffy para reencontrar a amiga.

O esqueleto errante não é dos mais fortes do grupo. Sua arma principal é a bengala que na verdade é uma espada curta. Brook também é tão leve e rápido que consegue correr sobre

a água, mas apenas por um curto período de tempo. Outra habilidade do músico é poder abrir sua cabeça (!), revelando um compartimento seguro para guardar pequenos itens. E, caso fique fraco, nada que um pouco de leite não resolva, afinal leite fortalece os ossos.

A idéia de fazer o Brook surgiu já na época que Ruffy encontrou a Laboon. Tirando o cabelão afro, Brook foi claramente inspirado no Jack, do filme O Estranho Mundo de Jack, filme do qual o autor Eiichiro Oda é fã. **NT**



O sonho de

Por sett



Leia o Livro e...

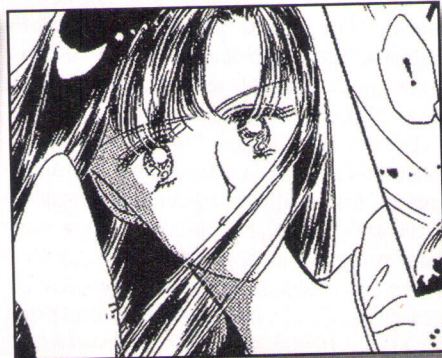
Jerusha Abbott é a órfã mais velha do orfanato John Grier onde vive desde que foi abandonada quando era bebê, acorda às cinco da manhã e tem que suportar os mandos e desmandos da diretora, a senhora Lippett. Na frente das pessoas que mantinham o orfanato, a diretora era a própria dignidade em pessoa, mas bastava as ricas senhoras e seus pomposos maridos irem embora ela se tornava nervosa e intragável. Mais ou menos uma Cruela Devil dos órfãos.

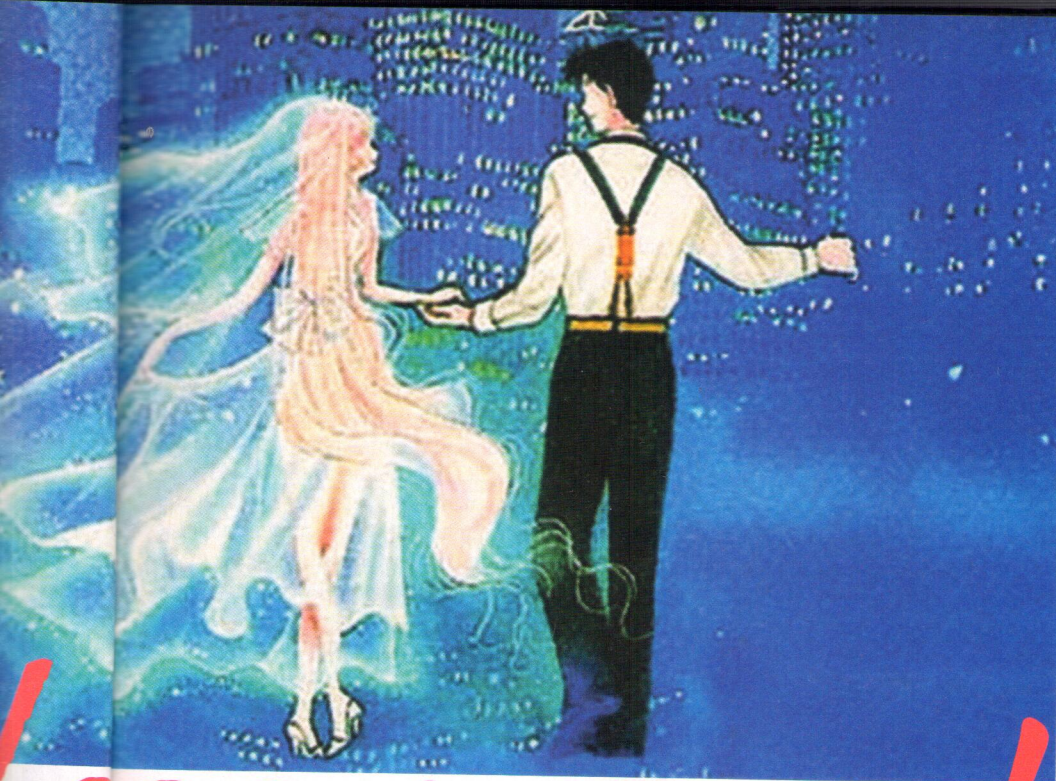
Para Jerusha, os piores dias do mês eram as primeiras quartas-feiras, quando acontecia a visita dos doadores, o que obrigava as crianças a fazerem o serviço de limpeza e no caso de Jerusha, a mais velha, era dada toda a responsabilidade de cuidar e manter em ordem as outras crianças. Tudo isso na opinião de Jerusha era somente para amenizar a consciência das pessoas ricas por assim dizer, visto que com exceção deste dia, os órfãos ficavam sob responsabilidade própria e da

senhora Lippett. Como toda órfã, o que mais Jerusha (que nome!) gostaria e sonhava era entrar em um daqueles carros que vinham visitar o orfanato e poder ir finalmente para sua casa e viver com uma família. Mas se para os mais novos é difícil ser adotado, pensem na situação de uma jovem de 17 anos.

Ainda sonhando, Jerusha foi chamada à realidade pelos pequenos que cuidava. A diretora Lippett a estava chamando e pela cara dos garotos seria bom que ela se apressasse. A caminho da sala da senhora Lippett ela foi pensando nas mil e uma coisas que ela pudesse ter feito errado. O último benfeitor saía pela porta, mas de longe a garota somente pôde ver a sombra que os faróis do carro projetava, fazendo o homem parecer alguém altíssimo com suas pernas enormes. Achando graça, Jerusha pôs o nome do misterioso homem de "papai pernas longas".

Já na sala da senhora Lippett, a jovem encontrou a diretora com um surpreendente





Escrever!

ue mais
ava era
vinham
te para
se para
ensem
amada
ava. A
la cara
ssasse.
ela foi
udesse
a pela
pôde
etava,
ssimo
graça,
em de

ovem
dente

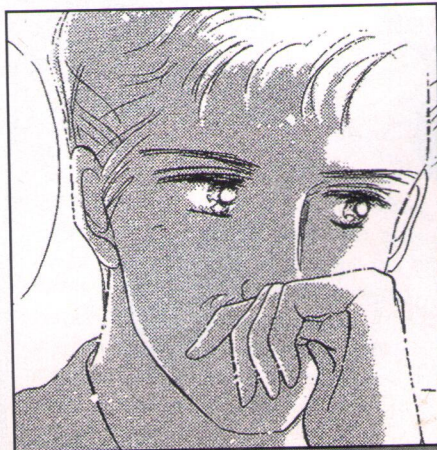
bom humor. Ela explica que as crianças somente poderiam ficar no orfanato até os 16 anos e que já era hora da garota tomar um rumo na sua vida. Por isso, foi discutida a situação da jovem com aquele senhor que Jerusha havia visto somente pelas costas, e que era o que mais contribuía em somas de dinheiro para manter o lugar. O homem que a jovem viu costuma patrocinar os estudos de rapazes, somente, porque não gosta de meninas. Simpático, não?

Porém, o senhor "papai pernas longas" decidiu, depois de ler uma divertida redação feita pela moça, que iria pagar os estudos de Jerusha em um instituto de ensino e dar uma mesada para suas despesas mensais por quatro anos, para que ela se tornasse uma escritora. Como única condição, o cavalheiro quer que a garota escreva uma carta todos os meses falando sobre os progressos no instituto e sua vida pessoal como se ela estivesse se comunicando com um parente, pois ele não tem nenhuma família. A carta será entregue a um secretário pessoal do benfeitor, pois ele não quer se identificar de forma nenhuma.

Para que ela não tenha que escrever ao "senhor-misterioso-que-não-sei-quem-é", o benfeitor pede para a Jerusha escrever para "Sr. John Smith", apesar desse não ser o nome dele. Ah! As cartas dela também nunca serão respondidas, e se existir algo muito urgente, o secretário dele, o sr. Walter Grigs, irá ajudá-la. Claro que a senhora Lippett diz que Jerusha tem de escrever com todo respeito e agradecimento, e acreditem, o gênio alegre e irônico da garota irá fazê-lo.

Chegando ao Instituto Lincoln Memorial para garotas, Jerusha (que recebe o apelido de Judy) passa a conviver num dormitório com três moças, a "sênior" Leonora Fenton, uma texana loira, de óculos, que tenta pôr ordem no lugar, e duas estudantes como a Judy. As duas companheiras são Sallie McBride, uma ruiva de nariz empinado e a simpatia em pessoa, e Julia Rutledge Pendleton, uma loirinha enjoada que pertence a uma das famílias mais importantes de New York, totalmente o inverso da Sallie, com quem Judy logo se torna amiga. Julia é rica e faz questão de pôr uma distância entre ela e outros pobres mortais, em especial a Judy. O que faz nossa protagonista pensar como alguém tão divertida com Sallie pode ser amiga da esnobe Julia Pendleton.

Alguns personagens interessantes aparecem com destaque no livro, como o tio da



Mesmo tendo sido escrito no começo do século XX e não sendo um livro muito conhecido pelo público brasileiro, a história de "Daddy long legs" foi convertida em inúmeros filmes, peças de teatro, produções para televisão, além de ter sido uma fonte de inspiração para histórias em quadrinhos. Encantem-se com uma jovem garota de orfanato que vai ter sua vida mudada quando alguém dá uma chance para que ela realize seu grande sonho, ser escritora.

Julia, Jervis Pendleton. Ele se torna uma surpresa para Judy, afinal ela esperava uma versão masculina da sua "adorável" colega de quarto, mas tem que se render ao melhor e mais engraçado sorriso que já viu. Jerdis é alto e com um ótimo senso de humor, apesar de ser mandão e cabeça-dura sobre alguns assuntos. Da família da Sallie, Judy conhece o apaixonante Jimmie que estuda na Universidade de Princeton e vai balançar o coração das moças do instituto. Esse jogador de futebol americano vai dar umas boas dores de cabeça ao "daddy long legs".



"Judy não é contra a religião, mas pede uma maior militância pessoal e propagação da idéia de um Deus bondoso e clemente, não um conjunto de regras sem sentido regidas por um Ser vingativo e cruel."

Olhando mais de perto

Nascida em 1876 na cidade de New York, Jean Webster, a autora de "Daddy long legs", tem por nome de batismo Alice Jane Chandler Webster. Além da habilidade para a escrita, Jean tinha por inspiração o pai, que era editor, e a literatura no DNA; afinal, ela era sobrinha-neta do conhecido escritor Mark Twain. Ela se formou em Língua Inglesa e Economia, além

de escrever também para diversas revistas. Seu maior sucesso foi "Daddy long legs", escrito em 1912, que se tornaria um clássico da literatura infanto-juvenil. "Daddy long legs" fez tanto sucesso que a autora escreveu uma continuação tão simpática (com algumas ressalvas) quanto, chamada "Dear Enemy" (Meu Querido Inimigo) em 1915, trazendo novamente os personagens do livro anterior, mas com a amiga de colégio da Judy, a ruiva Sallie McBride como protagonista.

Escrito numa época em que as mulheres buscavam seus direitos, algumas feministas consideravam "Daddy long legs" como uma produção antifeminista, começando inicialmente pela protagonista ser alguém que somente progredia porque um homem a estava patrocinando com um propósito final óbvio, como uma mulherzinha fútil feita para o casamento e para cuidar de filhos/crianças (órfãos). Porém, alguns pontos vão contra esse argumento, apesar de alguns deles serem bastante pertinentes.

Por exemplo, várias vezes no livro a questão do voto feminino é aludido no texto, o qual a protagonista explicita que é "...um grande desperdício por parte do governo..." não autorizar mulheres a votar. Em outra carta ainda, Judy é consciente da luta das mulheres e diz que quer se tornar uma cidadã útil e logo se questiona sobre o direito de votar e a cidadania: "(...) As mulheres são cidadãs? Me parece que não.(...)". Jean Webster faleceria em 11 de junho 1916, não presenciando as mulheres americanas adquirirem o poder de votar e se expressarem politicamente como cidadãs, em 1920.

Além disso, eu acrescentaria que Judy não é manipulada, ela é uma moça inteligente e perspicaz que por muitas vezes se recusa a seguir as "recomendações" do seu "daddy long legs", apesar de permanecer com um sentimento de agradecimento pela pessoa que a ajuda com seus estudos. Judy é uma figura ímpar e fácil de simpatizar. Na verdade, mesmo que ela fosse uma megera, somente por ter entre sua leitura preferidas o livro "Orgulho e preconceito", de Jane Austen, teria todo meu respeito e reverência. Além dele, também é citado entre outros o livro "Mulherzinhas", de Louisa May Alcott, provavelmente expressando o gosto da autora pela obras.

Outro posicionamento interessante é o próprio caráter contestador Judy diante da religião, criticando a forma endurecida de se praticar a religião, e sobre os sermões que ela escuta diz numa das cartas: "Me pareceu um sermão árido e estúpido". Judy não é contra a religião, mas pede uma maior militância pessoal e propagação da idéia de um Deus bondoso e clemente, não um conjunto de regras sem sentido regidas por um Ser vingativo e cruel. Por fim, o livro é em sua maior parte constituído de cartas enviadas de Judy ao "Sr. John Smith", o que transforma a obra por isso, em um gênero literário chamado epistolar. Pessoalmente, achei o tom do livro muito bem-humorado e a leitura muito gostosa. As cartas da Judy são bem engraçadas e inteligentes. Basta somente ler o título da primeira carta que ela manda ao "Sr. John Smith" com os seguintes dizeres:

*"Ao Senhor Papai - Pernas-Longas SMITH
Querido e bondoso patrocinador
que manda órfãos à escola:"*

Bem, o resto vocês terão que ler. E digo que é uma leitura muito divertida e recomendada, por isso, se puderem ler, aproveitem.



Mangá

A história da senhora Webster tem grande sucesso entre os japoneses e alguns mangakás pincelam suas histórias com jovens órfãs que recebem patrocínios de estudo. A mangaká Naoko Takeuchi, conhecida pelo seu sucesso "Sailor Moon" (1991), desenhou "Chocolate Christmas" (1988) e "The Cherry Project" (1990) com toques do argumento, contudo seria no título "Maria" (1989) que a mangaká deixa explícito a influência do livro. O mangá "Maria" tem somente um volume e se passa num internato onde a protagonista tem o nome do título. As diferenças para o original é que Maria tem uma mãe internada no hospital, e é por meio dela que o "papai pernas longas" envia a jovem para um instituto particular com a condição de escrever para ele, e se tudo der certo ser sua esposa (!?). Ela se transfere para o instituto "Green Garden" e compartilha o quarto com duas garotas, além de ter a amizade com alguns meninos, porque o colégio é misto e não somente para garotas como em "Daddy long legs". Não sei se é por ser volume único, mas a mangaká nos dá uma protagonista muito



...assista ao filme.

A história teve várias adaptações para o cinema e teatro, além de especiais de televisão feitos nos EUA. Entre as mais famosas está "Papai pernilongo" (título no Brasil), um musical que concorreu ao Oscar com a canção "Something's Gotta Give". Nesse filme de 1955 temos Leslie Caron como Judy e o fantástico ator e dançarino Fred Astaire. Apesar de antigo, vale a pena passar na locadora e alugar para assistir num domingo à tarde, pelo menos para assistir a elegância e desenvoltura do Fred Astaire.

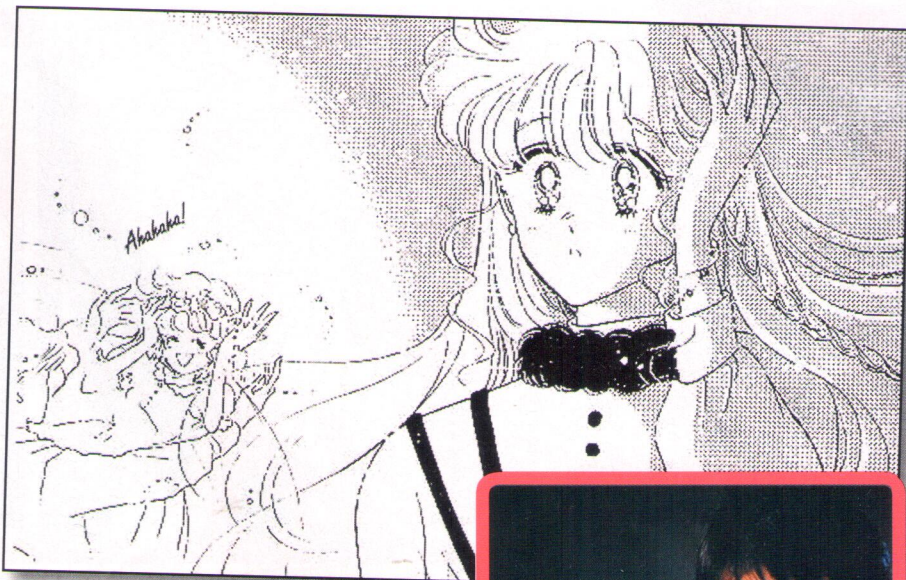
Recentemente, foi produzida uma adaptação cinematográfica coreana em 2005, com sua própria versão moderna da história. Young-mi tem alguém que sempre a ajuda anonimamente e que se tornou o seu "papai pernas longas" a auxiliando nas mensalidades da universidade e enviando presentes não identificados.

"A história da senhora Webster tem grande sucesso entre os japoneses e alguns mangakás pincelam suas histórias com jovens órfãs que recebem patrocínios de estudo."

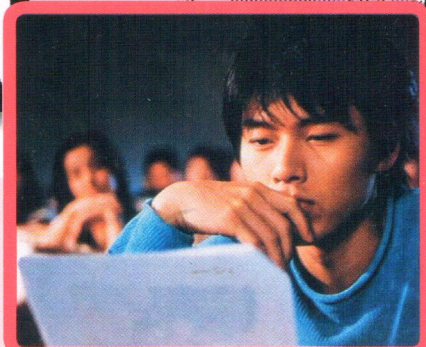
tola e um enredo rápido, compacto e seco; se compararmos com a leitura do livro que é leve, bem-humorado, com uma protagonista irônica. Com exceção da Maria que me incomoda, ler esse mangá com seu final romântico é uma graça e vale pela curiosidade, além de diminuir a vontade dos fãs de "Sailor Moon".

Recentemente, lendo este ano o popular shoujo mangá "Skip beat", a mangaká Yoshiki Nakamura fez uma brincadeira quando um motorista vai buscar a protagonista do mangá,

e ela sente como se fosse a Jerusha Abbott do livro, e tivesse um "Uncle long legs" (tio pernas longas) no capítulo 116, logo depois, a mangaká retoma a referência ao livro no capítulo 120. Isso revela que mesmo antiga a história ainda está na memória dos japoneses, e indo um pouco além, afirmo que a história renderia não somente muitos volumes nas mãos de uma talentosa mangaká, como seria uma esplêndida novela japonesa, se assim o decidirem.



Apesar do mistério, tudo parece estar se encaminhando, porque a garota começa a trabalhar como redatora para uma estação de rádio, redigindo textos para um dos programas, além da empresa ceder uma casa de uma ex-funcionária para ela morar. Porém, uma das amigas de trabalho a hostiliza e questiona sua habilidade no trabalho, e para piorar, o computador não funciona quando ela mais precisa.



"Mesmo com todas essas adaptações, o animê Watashi no Ashinaga Ojisan é sem dúvida o trabalho que melhor cobriu toda a história do livro de Jean Webster."

Mas nem tudo na vida são problemas, não é? Young-mi conhece uma simpática colega de trabalho chamada Jjong, que é sem dúvida a personagem mais divertida da história, em especial quando acorda dorminhoca ou se muda de mala, cuia e vasilha de cachorro para a casa onde a Young-mi está vivendo. Além do mistério do seu "papai pernilongo", Young-mi encontra uma mensagem que a dona da casa escreveu para ser lida um ano depois. Uma declaração de amor, uma mensagem de alguém apaixonado que não conseguiu se declarar. "Daddy long legs" possui cenas que são deliciosamente românticas (o que foi aquele urso

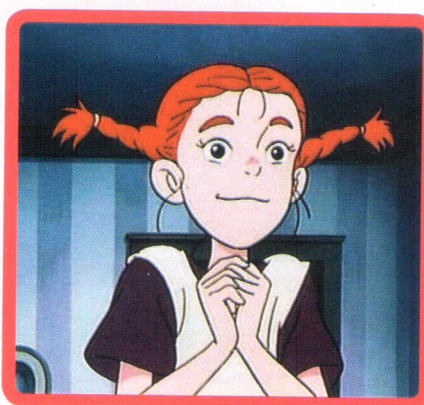
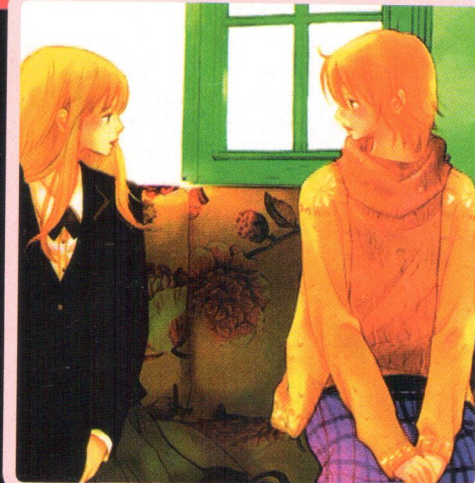
fofo e maravilhoso?) e singelamente engraçadas (o urso, de novo, conquista aqui!); além de também deixar seu coração na garganta de emoção e pôr muitas lágrimas nos olhos. Mas quem é o "papai" da Young-mi? Será que o charmoso diretor onde ela trabalha poderia responder a isso ou devemos pedir ajuda ao simpático bibliotecário? Talvez seja o chefe direto da moça que sempre a defende quando ela está enrascada. Essa bonita produção coreana consegue nos deixar atentos ao enredo, e isso, meus caros leitores, é fundamental se quisermos entender o desenrolar do filme que foi baseado em um quadrinho da editora Seoul Cultural.

Manhwa

Além de mangás, "Daddy long legs" também inspirou os quadrinhos coreanos. Com o mesmo título do livro, um gracioso manhwa (quadrinho coreano) com dois volumes conta uma nova versão inspirada na história da americana. Foi a partir dele que surgiu o emocionante filme coreano do mesmo nome, no ano de 2005.

O quadrinho não segue todos os elementos da história original do livro, mas mantém a busca pelo benfeitor anônimo como mote central e acrescenta umas boas lágrimas. Seu traço é limpo e agradável, seus personagens são carismáticos e as capas são muito bonitas e românticas, num sentido antigo. O enredo foi escrito por DO Chan e KIM Hyoung-jun, e publicado pela editora Seoul Cultural em

2004. Esse manhwa curtiinho já foi licenciado na França e Alemanha e eu ficaria muito feliz de poder tê-lo aqui, também.



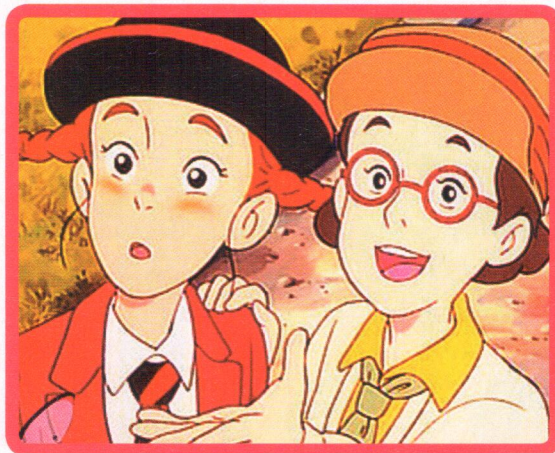
Watashi no Ashinaga Ojisan

Mesmo com todas essas adaptações, o animê Watashi no Ashinaga Ojisan é sem dúvida o trabalho que melhor cobriu toda a história do livro de Jean Webster. O animê possui 40 episódios e foi dirigida pelo Nippon Animation em 1979. Apesar do character design feio, com sua simpática história o animê ganhou em 1990 o prêmio de melhor animação para

televisão dado pela agência cultural japonesa a produções para crianças.

Algumas críticas ácidas da Judy foram suprimidas do animê, sobre religião, por exemplo, basta ver o primeiro episódio onde em uma das lembranças da jovem, um padre aparece como um bonzinho distribuidor de doces. A aparência da protagonista foi alterada de uma morena ativa para uma ruiva moleca de tranças que nem o gel mais potente poderia sustentar. Esse visual deve ter sido inspirado no clássico sueco chamado Pippi Longstockings (Meias Altas), onde a garota usa meias; é a caracterização que Judy ostenta no animê. Por isso também a melhor amiga da Judy, Sallie McBride, passa de ruiva a uma morena de óculos. Além disso, modificaram também a idade de Judy. Ela está muito mais nova. No livro ela inicia com 17 anos, já no animê ela parece ter não mais que 12. Quando ela vai crescendo permanece com as malfadadas tranças, além de sempre trajar um conjunto de blusa e calça que mais parece uma daquelas roupas de equitação.

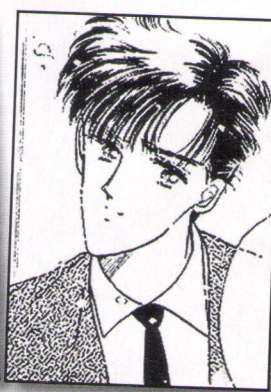




No livro, a Judy, que tem alguns complexos por vir de um orfanato, sempre queria ser a mais normal possível, e como as garotas com pais, poder usar vestidos e ser vaidosa. Mas, se formos ver pelo lado positivo, ter a personagem principal tão jovem deu um quê de animação e alegria. Porém, eu gostaria de ver os embates da Judy como uma moça inteligente e sarcástica, e não como uma menininha levada. E para quem leu o livro e sabe o que vai acontecer, existe algumas cenas entre os personagens que acho deveras estranhas levando em consideração o lado romântico da história e as taras por juvenzinhas dos japoneses.

Sempre existe uma ou duas coisas que por mais que se esmere no trabalho, sempre acaba passando. Um desses percalços acontece quando o "Daddy Long Legs" vê pela primeira vez a Judy cara a cara e ele não a

conhece, o que pode ter sido usado como recurso de narrativa do animê, mas não é correto, porque ele é doador do orfanato onde ela morava e no dia que ele recebeu a notícia que Judy iria ao instituto, eles se esbarraram. Na história, ela não sabe que é seu "daddy", mas ele sabe de tudo que se passa com a garota. Outro momento realmente estranho e interessante é ver os personagens e o ambiente no estilo americano e as crianças do coral cantar - em japonês - músicas como "Oh! Susanna" ou ver alguém se inclinar para cumprimentar no estilo japonês. Sobre os temas musicais principais, a abertura e o encerramento mereciam canções mais parecidas com a personalidade agitada da Judy, especialmente a abertura, que traz uma música melancólica demais para as imagens de molecagem e descontração da menina.



Sobre os outros personagens, o senhor George e a senhora Elsa, donos da fazenda onde Judy passa os feriados, são muito simpáticos, mais até que no livro e os outros personagens secundários, como Leonora Fenton, Carrie, Amasai aparecem de forma rápida ou citadas nas cartas que Judy escreve no decorrer da história. Os produtores do animê preferiram desenvolver mais as histórias individuais de alguns personagens, como de Sallie e Julia, e esse viés tornou a história bem graciosa e divertida. Afinal, não

tem como não sorrir quando Judy comemora ou não ao se apaixonar pela delicadeza e amizade da Sallie, e mesmo não torcer quando vemos que dentro da esnobe Julia tem uma boa jovem, apaixonada e prática.

O animê "daddy long legs" tem um design bastante pobre porém seus personagens e a história são tão encantadores que me prenderam do início ao fim. É uma dessas séries que ficam pra sempre conosco, por isso se você tem oportunidade de ver, não perca! **MT**

Oriente-se!

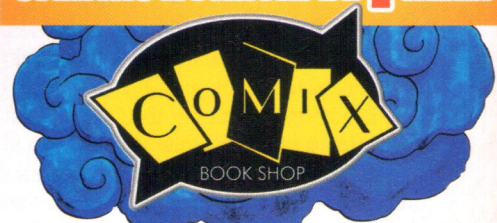
CULTURA INTELIGENTE EM QUADROS SEQUENCIAIS!



MANGÁS

encontre na maior do Brasil!

OFERTAS A PARTIR DE 1 REAL!



ACESSE

www.comix.com.br

Largando o controle e assistindo

Por Fábio Garcia

Conferindo a sessão de notícias de qualquer site de animê e mangá logo percebemos, nas épocas de lançamentos de novas séries no Japão, um texto como "A série Y vai estrear no Japão, baseada no mangá/novel/tirinha-de-jornal/super-sentai de mesmo nome". Lógico que isso é comum, pois um animê é algo caríssimo de ser produzido, e os produtores só gastariam o seu rico dinheirinho em algo que já tenham certeza que fará sucesso. Nota-se, atualmente, que temos pouquíssimos exemplos de séries "inéditas" e tantas séries baseadas em outras mídias quanto temos jutsus na série Naruto. E uma das mídias que mais atrai os olhos dos produtores de animê é a indústria dos games.

O COMEÇO DE TUDO

O começo das séries baseadas em jogos é meio nebuloso. O que acontecia no passado (e ainda continua acontecendo) é um animê ou mangá tornar-se um jogo. Mas podemos dizer que foi no final da década de 80 que começou isso, pois foi a época em que a Nintendo ressuscitou o mercado de videogames que tinha sido destruído pela Atari e sua incrível capacidade destruidora de indústrias. Depois de fracassos acachapantes como o do sensacionalmente ruim jogo ET, baseado no filme homônimo, a Atari acabou com o mercado de jogos no mundo, que só foi retomado com o lançamento do Family Computer pela Nintendo, aparelho que nos EUA é conhecido como Nintendo Entertainment System (NES para ficar mais fácil ou "Nintendinho" como foi apelidado no Brasil). O novo console trouxe vários jogos que acabaram virando animação depois por causa do forte apelo popular, como Final Fantasy e seu rival Dragon Quest (Dragon

"Mas, afinal, por que saem tantos animês baseados em jogos? A resposta pode ser muito mais complexa do que imaginamos."



Warrior, no Ocidente). Final Fantasy ganhou um OVA bem porquinho, mas Dragon Quest ganhou uma série de 46 episódios livremente baseada no segundo jogo da franquia, desta vez focando no personagem Dai. Daí que o Dai fez sucesso e foi exportado para outros países, e chegou ao Brasil com o nome de "Fly, o Pequeno Guerreiro", dividindo o palco do SBT com as Guerreiras Mágicas de Rayearth e com a primeira fase de Dragon Ball.

Os anos foram passando e as séries foram evoluindo. Em 1995, o simpático Megaman ganhou uma versão animada produzida em parceria com os EUA. Este desenho chegou a fazer um sucesso razoável em sua exibição brasileira também no SBT. Uns anos antes, em 1992, a série que ganhou as telas japonesas foi Fatal Fury, jogo de luta da SNK com o famosíssimo personagem Terry Bogard. Mais séries de jogos da SNK foram lançadas, como Art of Fighting e Samurai Spirits (Samurai Shodown, nos EUA, mesmo ninguém sabendo o que significa "shodown").

Mas, afinal, por que saem tantos animês baseados em jogos? A resposta, já explicada rapidamente no começo da matéria, pode ser muito mais complexa do que imaginamos. Óbvio que as séries são feitas por causa que o game já tem uma fama e isso transformaria-se em audiência para o animê, ou então o oposto, com um animê servindo para promover um jogo. Na verdade, um dos principais motivos é tentar resgatar o público dos animês que migraram para outras mídias mais interativas. Assim como no Brasil, onde as novelas estão com cada vez menos audiência mas continuam com proporção de televisores ligados altíssima, no Japão houve uma migração para a Internet ou para os videogames. Uma série popular como One Piece mal chega aos 9% de audiência, enquanto um Yu Yu Hakusho beirava os 30%.

Decidi, então, fazer uma matéria leve sobre as séries que foram baseadas em jogos. Dividi em três grupos distintos, cada um com um público-alvo diferente. O nome dos grupos não passa de uma pequena piada que os mais extremistas não deveriam levar a sério. Além do nome da série e do seu ano de exibição, coloquei uma escala



de cinco estrelas para cada uma, que reflete na fidelidade ao jogo original. Quanto mais semelhante do jogo, mais estrelas ganha, mas se for algo tão distante (como aquele filme americano do Super Mario, que volta e meia surge na Sessão da Tarde para nos assombrar) da versão jogável pode ter certeza que perderá muitas estrelinhas. Então, vamos lá para as séries.

CATEGORIA

"SOU MAIS NOVO E GOSTO DE LUTAS E BICHINHOS"

Nessa categoria, temos séries para a galerinha mais miúda, mas não necessariamente as que ainda levam uma lancheira para a escola. E não é por que são séries destinadas a um público mais novo que os mais velhos não podem assistir: na verdade, aqui estão as séries destinadas para toda a família. Muitas delas com características que atraem os mais novos assim como outras que atraem os mais velhos.



POKÉMON

Estréia no Japão: 1996
Baseado em "Pokémon Red/Blue"
(Game Boy)
Fidelidade: ***

Quando criança, Satoshi Tajiri gostava de brincar de colecionar insetos em vidrinhos, assim como muitos japoneses, e costumava colocá-los para brigarem. Anos depois, ele monta sua empresa de jogos e fica milionário criando uma das franquias mais lucrativas de todos os tempos. Pokémon é um fenômeno tão grande que é a segunda série mais rentável da Nintendo, perdendo apenas para o Mario. E,

"No campo da animação a Sonic só veio a ter sorte com a produção japonesa depois de mal-sucedidas versões americanas e até francesas."

depois do sucesso cavalgar dos jogos Pokémon Red/Blue (Red/Green, no Japão) decidiram lançar uma versão em animê.

A série dispensa comentários, mas é preciso falar por mera formalidade. Conta a história do garoto Ash Ketchum (Satoshi, no original) que ao fazer 10 anos ganha o direito de ter seu primeiro Pokémon e sair em uma jornada. Já que acorda atrasado, ele acaba ganhando um Pikachu indomável, que logo se torna seu amigo. E, com a ajuda dos líderes de ginásio Misty e Brock, ele sai pelo continente tentando juntar insígnias para entrar na Liga Pokémon e, nas horas vagas, mandar a Equipe Rocket decolar de novo. A série faz até hoje, mais

de dez anos após a estréia, muito sucesso no Japão, conseguindo índices de audiência comparáveis a um One Piece e Naruto. Mesmo com um roteiro algumas vezes repetitivo, Pokémon mantém o truque de entreter as pessoas com seus monstros carismáticos e com as localidades dos jogos portáteis. No começo, a série não era muito fiel ao jogo, o que gerava acontecimentos como um Pikachu eletrocutando um Geodude quando na versão portátil sabe-se que ataques elétricos são pouco efetivos em Pokémons do tipo pedra. Mas muitas das músicas de fundo eram versões de músicas encontradas no jogo de Game Boy, como a que toca no Centro Pokémon. A primeira cena do animê é uma reprodução da abertura do jogo, mostrando um Gengar e um Nidorino lutando com movimentos limitados pelo pouco potente hardware do portátil da Nintendo. Apenas com o tempo a série vai se adequando mais ao jogo e, em sua décima temporada, finalmente acertaram os ponteiros: as batalhas são bem fiéis às versões Diamond e Pearl, com as habilidades especiais e golpes com seus efeitos corretos, assim como no jogo.



SONIC X

Estréia no Japão: 2003
Baseado na série "Sonic the Hedgehog" da Sega
Fidelidade: **

A guerra dos videogames na época dos 16bits foi uma das mais acirradas de todos os tempos. E com essa guerra veio a guerra das mascotes, personagens que representavam a empresa e saíam em jogos brilhantes. A Nintendo já tinha o seu encanador bigodudo, mas faltava à Sega alguém para representá-la. Deixando o Alex Kidd pra lá, eles inventaram o ouriço Sonic e finalmente conseguiram um personagem para competir com o Mario. A série foi prosseguindo em todos os videogames da Sega, até o fim iminente do Dreamcast, que foi quando a Sega começou a lançar jogos do Sonic para os consoles da Nintendo, também. Curiosamente, só no começo de 2008 que os



fãs puderam ver os dois personagens saindo na porrada, por causa da participação especial do ouriço no jogo Smash Brothers Brawl, para o Wii.

Já no campo da animação a Sonic só veio a ter sorte com a produção japonesa depois de mal-sucedidas versões americanas e até francesas. Sonic X estreou em 2003 e foi o primeiro a usar toda a (gigantesca) gama de personagens que a Sega inventou em todos esses anos de Sonic. Além dos clássicos Sonic, Tails e Knuckles, há a participação de Amy Rose, Cream, Shadow (erroneamente chamado como Sombra na dublagem brasileira), Rouge e até a versão mais "radical" do doutor Eggman (anteriormente conhecido como Robotnik).

Neste animê, toda a turma vai parar no nosso mundo real, o que torna as coisas bem interessantes. Eles se hospedam na casa do garoto Chris e lá vão atrás das esmeraldas do caos para voltarem ao seu mundo original.

O animê é bom, mas muitos fãs comentam que faltou um pouco do clima da série de

jogos. Além disso, há o excesso de personagens não-carismáticos criados pela Sega para os jogos mais recentes. Segundo muitos fãs, a Sega deveria, para os próximos jogos, soltar uma bomba no mundo do Sonic e deixar vivos apenas os três principais e o Eggman.

A série é exibida no Brasil pelo Jetix e pela Globo, além de alguns episódios terem saído em DVD.





POPOLOCROIS

Estréia no Japão: 1998
Baseado na série "Popolocrois" de PSONE
Fidelidade: *****

Eis um jogo bem desconhecido e uma série que passou despercebida por muitos. O jogo é um RPG que foi lançado apenas no Japão (menos a versão para PSP, que saiu nos EUA) que conta com personagens em SD (aqueles com cabeção e corpinho) e mostra um reino no estilo medieval.

O animê conta a história de Pietro, um cavaleiro loiro de roupa verde (favor não confundir com o Link de Zelda) que encontra

uma garota, Ryo, que é da tribo do vento. O animê tem um clima meio infantil-bonitinho, mas as histórias estão longe de menosprezar a inteligência do espectador. O grande vilão da história, que acaba sendo o personagem mais interessante de todos, é o Senhor Bigode, daqueles vilões que querem dominar o mundo sem se importarem com o que façam. Na versão brasileira, ele foi brilhantemente dublado pelo Nelson Machado, o eterno Kiko do Chaves.

O jogo não usa esses personagens (exceto a versão para PSP), apenas o mesmo país, cujo nome dá o título da série. Apenas por curiosidade, PopoloCrois é a junção da palavra italiana Popolo (pessoas) e a palavra francesa Crois (intersecção).

A série foi exibida aqui pelo Cartoon Network e pela Rede Globo.

"O animê tem um clima meio infantil-bonitinho, mas as histórias estão longe de menosprezar a inteligência do espectador."

CATEGORIA

"SOU UM PRÉ-ADOLESCENTE QUE GOSTA DE AÇÃO E AVENTURA"

Aqui já temos séries para a molecadinha que já pode ficar na rua até o começo do escurecer e que já começa a se interessar por personagens femininas em longas cenas de banhos excluídas das exibições nacionais. Aqui temos, como característica principal, lutas mais intensas e muita aventura para cativar o público, seja mais novo ou mais velho.

STREET FIGHTER II - VICTORY

Estréia no Japão: 1995
Baseado na série "Street Fighter" da Capcom
Fidelidade: **

A década de 90 chegou com o jogo que revolucionou os jogos de luta até hoje. O arcade (aquelas máquinas que você encontrava nos bares e em fliperamas especializados) do Street Fighter II foi uma febre e, logicamente, a Capcom faria algo para capitalizar em cima de seus personagens. Depois do bem-sucedido longa metragem Street Fighter II - The Animated Movie (o polêmico filme com a cena de banho da Chun-Li), a Capcom logo autorizou fazerem uma série animada com Ryu e Ken.

Street Fighter II V mostrava os dois personagens ainda adolescentes correndo o mundo buscando novos desafios, principalmente

depois de "tomarem um couro" de Guile. Embora use os personagens dos jogos, alguns ficaram meio perdidos e suas ligações ficaram meio forçadas. E outros personagens foram excluídos talvez por não se encaixarem na história, como o brasileiro Blanka e o índio americano T.Hawk.

A animação é belíssima e manteve-se constante nos 29 episódios produzidos, principalmente nos efeitos das magias. Se você espera encontrar lutas pirotécnicas como as de Dragon Ball Z sinto informar que escolheu a série errada pra ver: Ryu nem sabe usar o famoso Hadouken durante a série (apenas no final).

A série foi exibida no Brasil pelo SBT e, curiosamente, é uma das séries que mais rapidamente chegou ao Brasil. Alguns anos depois, a série foi exibida no Cartoon Network para a felicidade dos fãs mais nostálgicos.



CATEGORIA

"SOU UM ADULTO QUE QUER ROTEIROS COMPLEXOS E SANGUE"

Séries desaconselháveis para menores de idade. Aqui temos histórias difíceis de entender (mas não necessariamente profundas) e com muita violência geralmente gratuita. Violência tamanha que é capaz de um touro querer acertar as manchas vermelhas que irão surgir na televisão a cada golpe ou corte violento que aparecer.

FINAL FANTASY VII – ADVENT CHILDREN

Estréia no Japão: 2005

Baseado no jogo "Final Fantasy VII" de PSONE

Fidelidade: *****

Cloud faz parte de uma organização revolucionária chamada AVALANCHE que quer impedir que a energia vital do planeta acabe. Os fãs de animê podem não conhecer muito bem essa história, mas os gamers a conhecem de cor e salteado. Nomes como Cloud, Sephiroth, Aerith, Tifa, Barret e outros marcaram os videogames com o lançamento de Final Fantasy VII para o Sony PlayStation. Pela primeira vez um RPG chamou tanto a atenção das pessoas, e o jogo ainda ajudou a consolidar o gênero no Ocidente.

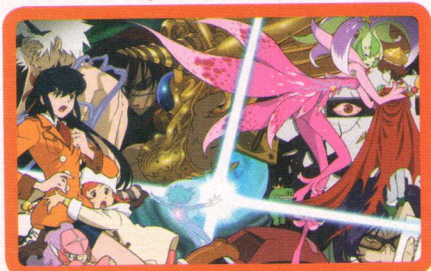
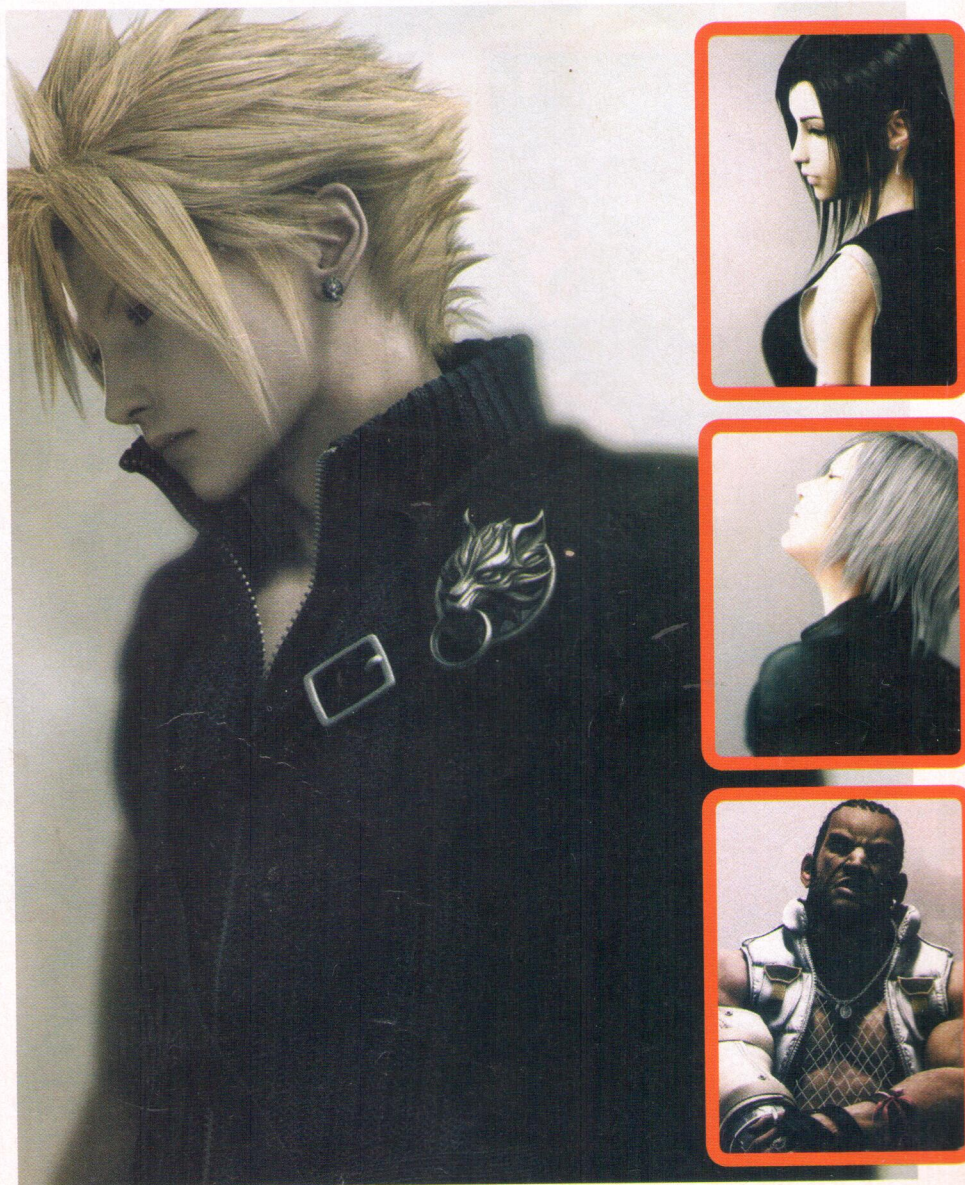
Mesmo com a fama, a série Final Fantasy nunca teve muita sorte fora dos videogames. Ganhou uma série de OVA ruim, uma série de TV mediana (Final Fantasy Unlimited, que foi cancelada antes do final) e um longa americano deplorável (Final Fantasy- The Spirit Within). Todos eles pecaram na mesma coisa: não trouxeram os personagens carismáticos

dos jogos da série. A saída foi convocar o time de personagens mais carismáticos da série, no caso os do sétimo episódio, e criar uma animação belíssima mostrando acontecimentos posteriores ao final do jogo. O resultado? Uma das mais vibrantes animações.

A ação é intensa, com lutas de deixar a pessoa boquiaberta, e o visual é maravilhoso. O filme americano almejava a proeza de deixar em dúvida se o que o espectador estava vendo

"Com a reunião dos personagens mais carismáticos de um dos melhores episódios do RPG da Square-Enix, este longa foi uma das melhores coisas já lançadas no Japão."

era uma animação ou atores, mas só em Final Fantasy VII – Advent Children tivemos essa dúvida, em muitos momentos. Os personagens perderam o visual bonitinho gerado pelos poucos recursos do 32 bits da Sony e ganharam um visual mais humano. Com a reunião dos personagens mais carismáticos de um dos melhores episódios do RPG da Square-Enix, este longa foi uma das melhores coisas já lançadas no Japão.





VIEWTIFUL JOE

Estréia no Japão: 2004
Baseado no jogo "Viewtiful Joe" de
Gamecube
Fidelidade: *****

Num belo dia, a Capcom decidiu anunciar uma exclusividade de 5 títulos para o Gamecube da Nintendo. Algum tempo depois, alguns jogos desses 5 foram cancelados e outros saíram para o PS2. Um desses jogos é o aclamado Viewtiful Joe, uma agradável surpresa num mundo de jogos com jogabilidade 3D e pouco desafiadores. O sucesso do jogo trouxe 2 seqüências (uma pra GC/PS2 e outra pra DS) e um spin-off de luta que lembra o Smash Brothers da Nintendo.

O animê estreou no Japão em 2004 e durou 52 divertidos episódios que podem ser divididos em duas fases: antes e depois do resgate da Sylvia. A história é mais fácil que empurrar velhinho no trilho do trem, começa com Joe e sua namorada Sylvia no cinema vendo um

genérico filme de ação do herói Capitão Azul, quando o monstro sai da telona e rapta Sylvia. Joe, ganhando o relógio V de seu herói, transforma-se em Viewtiful Joe, um herói estiloso com o poder de... um videocassete. Ele agora pode acelerar, deixar em câmera lenta e tudo para fazer os mais excêntricos ataques.

O animê se mantém muito fiel ao jogo, com os mesmos inimigos, inclusive. Apenas alguns personagens foram incluídos para deixar a história mais interessante, como a vilã Sprocket (Supu Rocket no Brasil) e o pirralho Capitão Azul Jr. Na segunda fase do animê a Sylvia entra no grupo dos protagonistas com direito a um relógio de transformação próprio, que a torna a Sexy Sylvia. O destaque, assim como no jogo, são as referências a programas famosos e outras citações. No jogo, cada capítulo tem o título que é uma paródia a um título famoso do cinema. A série foi exibida no Brasil pela RedeTV e pelo Cartoon Network, e teve 3 boxes de DVD lançados.

"A história se passa numa vila em que aparece ocasionalmente um bando de nuvens roxas, sinal de mau agouro. Três crianças tentam impedir isso, entre elas o protagonista Shu."

BLUE DRAGON

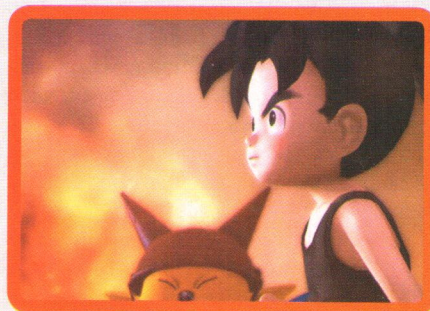
Estréia no Japão: 2007
Baseado no jogo "Blue Dragon" de
XBOX 360
Fidelidade: *****

Era uma vez um garoto que conseguiu uma fortuna ao entrar no lucrativo mundo da informática e ganhar mares de dinheiro. Mas um antigo desejo dele era entrar para o mundo dos videogames, e logo o fez com a ajuda de seu dinheiro infinito. Só que ele enfrenta graves problemas no mercado oriental, que aparenta

não gostar muito da empresa e de sua filosofia. Não, essa não é a história de Blue Dragon, e sim do Bill Gates e seu XBOX. Para fazer o console decolar no Japão, fizeram um RPG com tudo que o público do lado de lá do mundo gosta, além de chamar astros de primeira grandeza para a produção do jogo, como Nobuo Uematsu (de Final Fantasy) para compor as músicas e o character design de nada menos que Akira Toriyama (o pai de Dragon Ball). Se surtiu efeito? Não muito, mas o console verde da Microsoft ganhou um belo RPG.

A história se passa numa vila em que aparece ocasionalmente um bando de nuvens roxas, sinal de mau agouro. Três crianças tentam impedir isso, entre elas o protagonista Shu. Depois de uma sucessão de aventuras eles acham esferas que lhes dão poderes especiais: a sombra das crianças agora se transforma em um monstro que é usado para lutas. Shu ganha a sombra de um dragão azul, Juri a de um minotauro azul e a garota Kluge ganha a sombra de uma fênix azul.

A série é a grande promessa da VIZ para o Ocidente, e a empresa não se esquece sempre de exaltar que o character design é do mestre Akira Toriyama, embora algumas pessoas erroneamente digam que Blue Dragon é "o último animê de Toriyama" ou então "do mesmo autor de Dragon Ball Z". Além do animê, a série ganhou um mangá desenhado por Takeshi Obata (o desenhista de Death Note) que levou a série para outros rumos.





.hack//SIGN

Estréia no Japão: 2002
Baseado na série ".hack//" para PS2
Fidelidade: ****

A série ".hack//" (com o ponto e as duas barras mesmo) nasceu de um projeto megalomaniaco da Bandai que envolvia mangá, animê e jogo. Enquanto na televisão víamos os conflitos internos de Tsukasa, no PlayStation 2, jogávamos com outros personagens que conviviam com o personagem visto na televisão.

O interessante é que tanto o animê quanto o game foram feitos para parecerem um MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game, ou então RPG Online) mesmo sendo completamente offline.



O animê conta a história complicada de Tsukasa, um jogador que, misteriosamente, não consegue se desconectar do mundo virtual. Então, vagando pelos ambientes do jogo The World, Tsukasa tem que arranjar um jeito de conseguir desconectar o jogo e ter sua vida de volta. Além disso, uma série de mistérios rodeia Tsukasa, como um monstro que mata os outros personagens. Sem dúvida é um animê bem complexo e muito bem feito.



DEVIL MAY CRY

Estréia no Japão: 2007
Baseado na série "Devil May Cry" da Capcom
Fidelidade: ****

A origem do jogo Devil May Cry é interessante, pois na verdade se tratava, originalmente, da quarta versão do famoso Survival Horror da Capcom, o Resident Evil. A produção do quarto episódio da série acabou tomando outros rumos, e o que eles tinham feito foi adaptado e se tornou um jogo de ação frenética estrelado por um caçador de demônios chamado Dante.

tica estrelado por um caçador de demônios chamado Dante.

A série conta a história da empresa Devil May Cry, de Dante, que faz servicinhos que envolvam demônios que possam ser dilacerados com muitíssimo sangue. E ela é bem fiel ao jogo, embora falte um pouco da ação frenética que caracteriza a série.

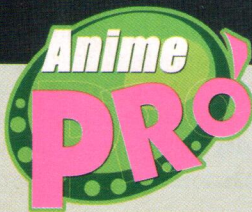
O animê é recentíssimo e ganhou até uma matéria na Neo Tokyo já, exaltando sua qualidade visual e sonora (embora o roteiro tenha sido sacrificado). A série é um banho de sangue, assim como o jogo original, que aliás encontra-se em sua quarta versão, lançada recentemente para XBOX 360 e PS3.



GAME OVER

O intuito da matéria foi apenas apresentar alguns animês baseados em jogos e não entrar muito em detalhes. Para isso, temos as resenhas e matérias da revista. Com o mercado de games e o de animês cada vez mais entrelaçado, será bem mais comum ver projetos como a série .hack// que mistura várias mídias. Com todo esse emaranhado, quem mais sai ganhando é o jogador e o público que assiste a essas séries, pois acabam se tornando um só neste novelo de lá que é o mercado de animação e de jogos. ■ NT

SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!



WWW.ANIMEPRO.COM.BR

animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas



Boku Ni Natta Watashi

BOKU NI NATTA WATASHI – SECRET GIRL (Eu me Tornei um Rapaz – SECRET GIRL)

AUTORA: Ako Shimaki

PUBLICAÇÃO: 2005-2006

VOLUMES: 5 VOLUMES

REVISTA ORIGINAL: Cheese

Sinopse

Momoko é uma garota normal que passou para um colégio comum. Ela pretendia curtir o colegial e continuar se divertindo com seus amigos, só que, de repente, sua vida simples vira de pernas para o ar. Já Akira, seu irmão gêmeo, que conseguira ser admitido em um prestigiado colégio interno para garotos, freqüentado por alguns dos mais promissores

jovens do país. Os problemas de Momoko começam quando seu irmão surta às vésperas do início do ano letivo e foge de casa. A partir daí começa o calvário da menina, pois a mãe a obriga a garota a substituir o irmão. Ela corta o cabelo de Momoko e a põe fora de casa, ou ela assume o lugar de Akira até que ele volte, ou ela não terá mais família, nem lugar para morar, nem nada. Mas como a nossa heroína poderá fingir que é um rapaz? Como enganar a todos até que Akira volte?

Hanakimi com pimenta...

É possível escrever a mesma história de várias formas. Basicamente, Secret Girl é Hanakimi bem mais curto e um pouco mais

apimentado. No início da história não é possível saber se teremos um drama pesado, ou se a série caminhará para se tornar um mangá steamy com todas as perversões típicas de outras séries da Cheese. Sim, é esse o rótulo que eu colocaria em mangás como Sex=Love2, de Shinju Mayu, ou Teacher's Pet, de Miki Aihara.

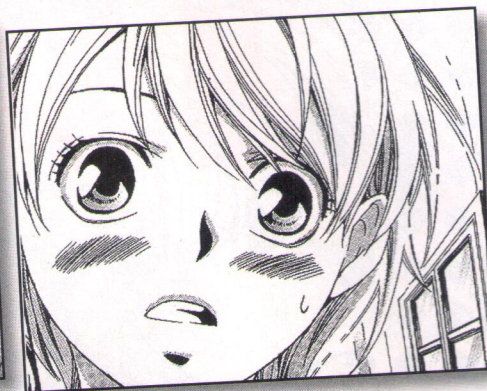
E aos fãs de steamy que ficarem aborrecidos com o que escrevi, digo o seguinte, o material retratado nesse tipo de história é um tipo de pornografia que não se assume e nada tem de realidade, além de vir carregada de um machismo que a gente só imaginaria encontrar em alguns hentai ou seinen mais barra-pesada. Gosto é gosto, mas acredito que seja mais honesto dar nome ao que se gosta, sem eufemismos.

"Não pensem que ela é burra, simplesmente ela é normal, não uma aluna de elite. Se ela não conseguir render, será expulsa, ficando sem escola, sem casa e sem o Itou."

Como era uma série da Cheese, pensei que Itou Kunio, o companheiro de quarto de Momoko/Akira, pudesse querer tratá-la como Riyoki trata Hatsumi em Hot Gimmick, com a vantagem de ter um segredo bem mais perigoso em suas mãos. Isso porque Momoko é muito mais bandeirosa do que a Misuki de Hanakimi, e se em condições normais ela não engana como "garoto", imagine quando tem crise de sonambulismo!

Assim como Sano, Itou descobre rápido, mas não esconde isso da nossa protagonista. Itou é o melhor guardião que ela poderia dese-

jar. Os dois já tinham se esbarrado quando ela era "uma garota comum". Ele até a maltrata um pouco, mas a coisa não dura por muito tempo e, já nesse momento, é a comédia que impera. Momoko também não se faz de rogada e quer começar um "romance gay" o mais rápido possível. Assim, de repente, essa coisa de escola masculina não parece mais um inferno, não quando você tem a possibilidade de grande intimidade com um cara interessante como Itou. Como disse, é um mangá da Cheese, apimentadinho para os padrões LaLa e Hana To Yume, mas que pode ser lido sem susto.



Não é tão fácil fingir!

O primeiro problema do "casal" são as notas de Momoko. Para os padrões da escola, elas são péssimas e a menina não parece em nada com o aluno Akira que foi tão bem no concurso de admissão. Não pensem que ela é burra, simplesmente ela é normal, não uma aluna de elite. Se ela não conseguir render, será expulsa, ficando sem escola, sem casa e sem o Itou. Daí, ela precisa estudar muito e Itou é um tutor dos mais severos.

Outro complicador é Saeki, o filho do diretor que descobre o segredo de Momoko – coisa muito fácil, aliás – e decide chantageá-la. Ele está apaixonado pela garota e quer

ter intimidades com ela. Caberá a Itou ajudá-la e ele o faz de uma forma inusitada, corajosa e muito engraçada. Sem spoilers aqui, aliás, se eu conto muita coisa de um mangá tão curtinho, corro o risco de estragar a leitura de vocês. Alguém poderia até dizer que nunca vai sair por aqui, mas nas atuais circunstâncias, nunca se sabe e a série já foi publicada pelo menos na Alemanha. Só digo que Saeki vai querer vingança, mas pelo menos por um tempo sua boca terá que ficar fechada e suas mãos longe da nossa heroína.

Fora isso, Akira também decide voltar e pode acabar com o romance de Momoko. Ele

chega à conclusão de que não tem talento para fotógrafo e que deve retornar para o seu lugar na escola. Será que algo pode fazer com que ele mude de idéia? Só de pensar em se separar de Itou, Momoko fica em desespero. Mas algo acontece e as coisas acabam se ajeitando, para as três partes envolvidas.

O que comentei até agora está nos volumes 1 e 2, nos três volumes restantes muita coisa deve acontecer. Adianto que um colega se apaixonará por Itou e, claro, Saeki vai querer a sua revanche. Além disso, Momoko e Akira precisam resolver seus problemas com a mãe e uma mentira não pode durar para sempre.

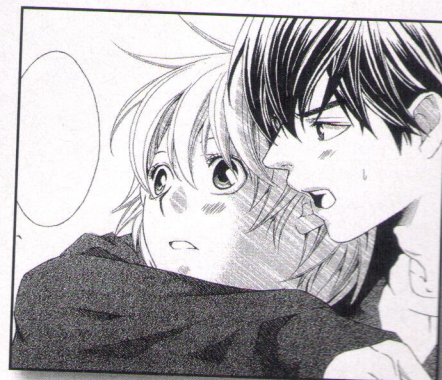
Diversão ligeira!

Como disse lá no início, muitas vezes as histórias podem partir de uma mesma idéia, terem alguns pontos em comum e, não necessariamente, se repetirem. Aliás, a forma como conheci este mangá foi engraçada. Alguém, em uma importante lista de discussão americana, acusou o filme Ela é o Cara (She's the Man) de ser um plágio de Hanakimi. Neste filme, uma garota, Viola, substitui seu irmão gêmeo desaparecido. Vai morar no colégio interno do rapaz, disfarçada de homem, e inclusive toma o seu lugar no time de futebol – o nosso, não o deles – por duas semanas.

A discussão rendeu e até que uma pessoa trouxesse luz à discussão dizendo que se

tratava de uma adaptação contemporânea adolescente de Noite de Reis (Twelfth Night) de Shakespeare, já se tinha quase chegado a um acordo de que o filme se tratava de um plágio do mangá de Ako Shimaki. Não se trata de plágio e acredito que as pessoas estão muito preocupadas com essas questões hoje em dia. Simplesmente é possível partir da mesma premissa com desenvolvimento e efeitos diferentes.

O que tirei dessa discussão toda é que a falta de conhecimentos dos "clássicos" é tão dramática nos EUA e em outros países (*a lista é internacional*), quanto no Brasil. Também acredito que Ako Shimaki é que pode ter se



inspirado em Noite de Reis; afinal, ela fez um mangá contemporâneo inspirado na Lenda de Genji. O que garante que foi algo pontual?

Quase igual, mas diferente...

Hanakini tem ZERO fanservice, já Boku ni Natta Watashi oferece um pouquinho mais de sensualidade, afinal, é para um público um pouco mais velho. Verdade que Momoko é bem bobinha e mais vulnerável do que Mizaki, mas nem por isso ela chega a ser desagradável. Longe disso. Em comum temos que tanto em HanaKimi quanto em Boku ni Natta Watashi a ênfase está no humor, fruto da transgressão, do inusitado. Não existe, portanto, grandes reflexões sobre os papéis de gênero ou contestação dos lugares femininos e masculinos na sociedade.

O pequeno drama familiar da protagonista, a preferência da mãe pelo irmão, rende bons momentos. Aliás, neste mangá, até onde vi, não há pai. Parece que está virando moda a representação da família com uma mãe (*neurótica*) solitária (*Viúva? Abandonada? Mãe solteira? Com marido fora do país?*), com filhos e carregando um fardo pesado demais. É assim em Sunadokei, em Otomen, em Life, em Kaichou Wa Maid-Sama e tantas outras séries

"Comédia, bom traço, personagens interessantes, uma trama que não resvala para o drama pesado em nenhum momento."

A autora...

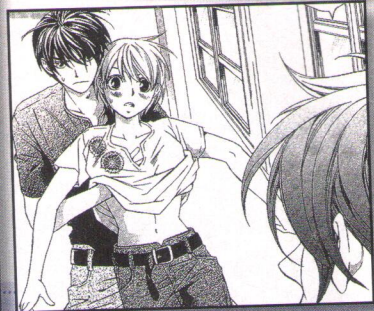
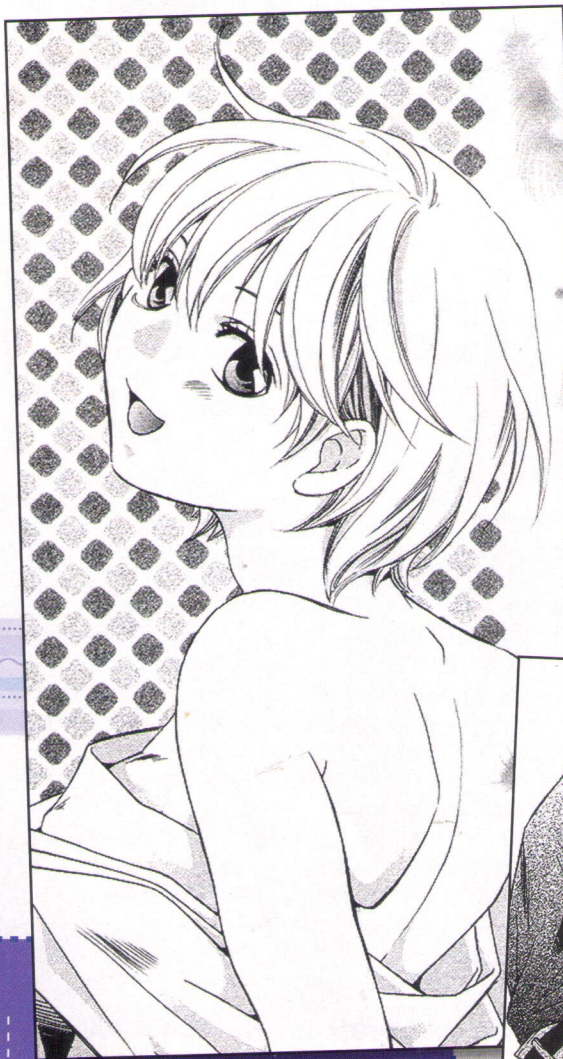
Ako Shimaki é uma autora com um repertório muito grande de séries. Vários de seus títulos se enquadrariam naquilo que os ocidentais chamam de steamy, isto é, shoujo mangá picante, até em certos casos beirando a pornografia. O traço da autora não é limpo e dinâmico, cumprindo bem a sua função. Suas garotas são bonitas e têm algo de voluptuoso sem serem peitudas como as de Kayono, e os rapazes são bem elegantes.

Quando decidi falar de Boku ni Natta Watashi, acabei dando uma olhada em outro mangá da autora, Gekka no Kimi. Trata-se de outra visita que o shoujo mangá faz a um dos maiores clássicos da literatura japonesa, Genji Monogatari ou a História de Genji, o Príncipe Brilhante. Ako Shimaki constrói um

recentes. Será que isso está ligado à realidade japonesa atual? É preciso investigar.

Outro ponto interessante é o excesso de pressão que certos jovens japoneses sofrem para atenderem às expectativas dos pais e da sociedade. Daí a fuga de Akira, a tentativa de escolher um caminho somente seu e o

medo de fracassar. Será que a relação da mãe extremada com o filho ou filha estudante pode gerar algo além de frustração, medo e culpa? Enfim, esse é outro tema em que alguns mangás estão tocando cada vez mais, com destaque para Paradise Kiss, que está em publicação no Brasil.



mangá que acompanha Genji e Murasaki em seu mundo no período Heian e reencarnados nos dias atuais.

Esta história é considerada o primeiro romance psicológico da História e foi escrito por uma mulher – Lady Murasaki – no século XI. Murasaki narra as aventuras de Genji, filho bastardo do Imperador, e seus muitos amores. Como leitura obrigatória deve ser rejeitada por muitos estudantes, só que é aí que entra o poder do mangá. Aliás, a adaptação mais famosa de Genji Monogatari é Asaki Yumemishi, de Waki Yamato, autora que merecerá alguma resenha ou matéria mais cedo ou mais tarde.

Vale a pena...

Comédia, bom traço, personagens interessantes, uma trama que não resvala para o drama pesado em nenhum momento. Enfim, eu recomendo Boku ni Natta Watashi, aliás, recomendo também HanaKimi pois apesar de muito semelhantes na premissa são bem diferentes na execução, podendo ensinar muito a quem acha que é impossível variar em cima do mesmo tema ou arrumar clichês de forma diferente, agradando a públicos diferentes. ■NT

os Filmes de Dragon Ball

Parte 1

Por Fábio Garcia



O Verão traz muitas coisas gostosas. Sol, calor e uma tonelada de filmes nos cinemas para aproveitarem as férias escolares. Se você pensa que só no Brasil, infectado anualmente com os filmes do Didi e da Xuxa, que temos filmes no verão, se engana. No Japão é a época ideal

para se estrear filmes das famosas séries de animês. Pokémon já está há onze verões consecutivos com longas, assim como outras séries populares. Esse lançamento religiosamente marcado para o verão marcou uma série que foi o estouro da década de 90: Dragon Ball. A série alcançou a marca invejável de 17 filmes, além de especiais para televisão e lançamentos em vídeo. Nesta matéria iremos conhecer um pouco de todos esses especiais, além de suas curiosidades etc. Vale a pena lembrar que nenhum filme se encaixa na cronologia da série, por

isso pode ser meio estranho ver reuniões de personagens que nunca estiveram vivos juntos, como no Dragon Ball Z - O Filme que temos, juntos, o Goku com o Kaio-Ken e o Yamcha, Tenshin-han, Piccolo e Caos (sendo que eles estavam mortos quando o Goku havia aprendido o golpe do Sr Kaioh).

"O filme possui a qualidade de animação da série, mas por contar uma história que muitos conhecem, pode se tornar maçante."



DRAGON BALL — A LENDA DE SHENG-LONG

Título Japonês: Dragon Ball — Shenron no Densetsu (A Lenda de Shenron)
Estréia: 20 de Dezembro de 1986
Duração: 50 minutos

O primeiro longa de Dragon Ball é justamente uma releitura da primeira fase da história, que consiste na primeira busca pelas Esferas do Dragão. A história é bem modificada, e mostra o primeiro encontro de Bulma com Goku. A garota convida o garoto com rabo de macaco para acompanhá-la na jornada em busca das esferas, com o intuito de arranjar um namorado. Durante a jornada eles lutam

contra o porco Oolong e logo depois contra o ladrão Yamcha e seu parceiro Puar. Até esse momento o filme se mostra até que bem fiel à série, mas depois temos a mudança do papel de vilão. Sai o hilário Imperador Pilaf e entra o maléfico Rei Gurumês (Gourmet).

Esse rei é apenas um obeso mórbido que deseja as esferas do dragão para conseguir a comida mais deliciosa do mundo. Nenhum chef consegue fazer um menu que agrade ao rei, que já provou de todos os pratos requintados do mundo. Ao saber que há uma esfera numa pequena vila, ele designa seus guardas a acharem a tal esfera, nem que precisem escravizar ou matar os moradores.

Como os dois grupos buscam as esferas do dragão, inevitavelmente Goku iria se encontrar com o Rei Gurumês. A partir daí a história



continua muito semelhantemente a quando o Imperador Pilaf prendeu o grupo numa cela, e Goku transformou-se em macaco gigante pela primeira vez.

O dragão Sheng-Long aparece, mas acaba não realizando os pedidos nem de Bulma nem de Gurumês. Mas não quer dizer que eles não conseguiram o que desejavam: Bulma conheceu Yamcha, e Gurumês come uma simples maçã que foi oferecida por uma criança da vila que foi escravizada. Ao provar o sabor incrível de algo simples, o rei se redime. No final, Goku vai treinar com o Mestre Kame enquanto espera as esferas reaparecerem no mundo, para procurar a esfera que corresponde a seu avô morto.

O filme possui a qualidade de animação da série, mas por contar uma história que muitos conhecem, pode se tornar maçante. Pelo menos esse filme não alterou drasticamente os personagens, como os dois seguintes fizeram. Como curiosidade, temos a exibição brasileira desse longa, que foi bem confusa. A primeira exibição se deu por pay-per-view na Sky, quando Dragon Ball ainda passava no SBT, com a diferença de que as vozes foram totalmente trocadas por ter sido dublado em outro estúdio. Além disso, a Abril lançou um film-book em duas partes. Alguns anos depois, a mesma Editora Abril lançou o filme em VHS com a mesma dublagem. O filme foi redublado muitos anos depois pela Álamo com as vozes corretas dos personagens e exibido pelo Cartoon Network.

Esse filme foi usado pela China como base para a adaptação do primeiro longa-metragem com atores de carne e osso de Dragon Ball, um filme que beira a tosquice e de baixo orçamento.

DRAGON BALL – A BELA ADORMECIDA NO CASTELO MAL-ASSOMBRADO

Título Japonês: Dragon Ball – Majin-Jou no Nemuri Hime (A Princesa Adormecida do Castelo do Demônio)

Estréia: 18 de Julho de 1987

Duração: 45 minutos

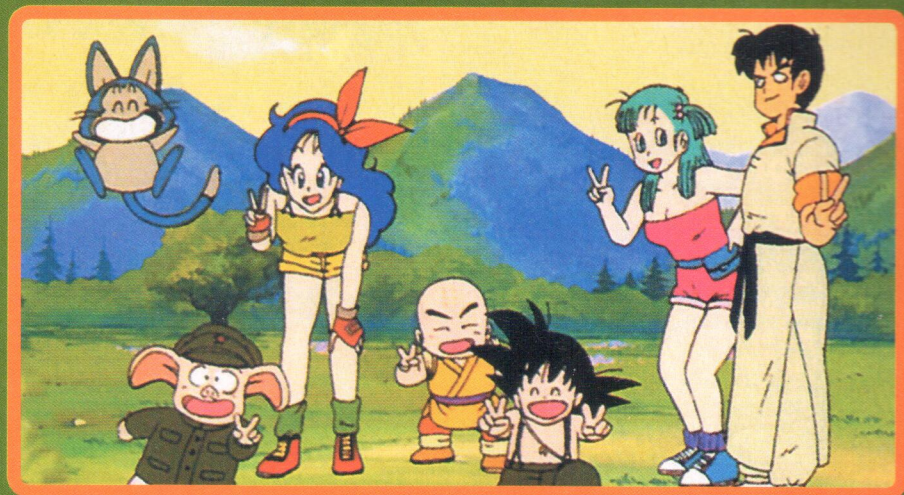
Goku vai treinar com o Mestre Kame, assim como prometido no final do filme anterior. Simultaneamente, aparece o garoto Kuririn querendo o mesmo treinamento, mas o velho safado só prometeu o treino a Goku porque achou que a Bulma estaria inclusa no pacote. Para não ficar na mão, o Mestre Kame pede aos garotos para eles irem para um local chamado A Mão do Demônio, onde eles poderão encontrar a Princesa Adormecida e pagar pelo treinamento. E lá vão os garotos atrás da tal princesa.

Bulma, Yamcha, Oolong e Pual vão até o Mestre Kame visitar Goku e descobrem que ele foi atrás da princesa, então seguem até lá. Mas demônios aparecem e raptam a Bulma. Logo ficamos conhecendo quem está

por trás da morada dos demônios: Lúcifer, um demônio que quer usar Bulma enquanto a princesa não acorda. Várias lutas acontecem, até que a ladra Launch aparece para roubar a princesa adormecida, que na verdade é uma jóia preciosa. No final, o Goku torna-se macaco gigante e destrói os inimigos, e ainda consegue convencer a bipolar Launch a ir morar com o Mestre Kame.

Esse filme, continuação direta do primeiro, traz uma história 100% original e bem divertida. Os vilões são cômicos e as cenas de luta valem a pena.

Assim como no filme anterior, esse teve uma exibição em pay-per-view com uma péssima dublagem, um film-book lançado e uma recente redublagem para o Cartoon Network.



DRAGON BALL — UMA AVENTURA MÍSTICA

Título Japonês: Dragon Ball — Makafushigi Da-Bouken (A Grande Aventura Maravilhosa)
Estréia: 9 de Julho de 1988
Duração: 45 minutos

Se pudéssemos usar um termo brasileiro pra explicar este filme, seria a expressão “Samba do Criolo Doido”. O filme faz uma verdadeira salada ao misturar o primeiro torneio de artes marciais, o segundo torneio e ainda a Red Ribbon e Dr Slump.

É a sequência direta do filme anterior, e começa com o treinamento de Goku e Kuririn pelo Mestre Kame. Eles vão para o torneio criado pelo imperador Chaos, cujo prêmio é um pedido das Esferas do Dragão.

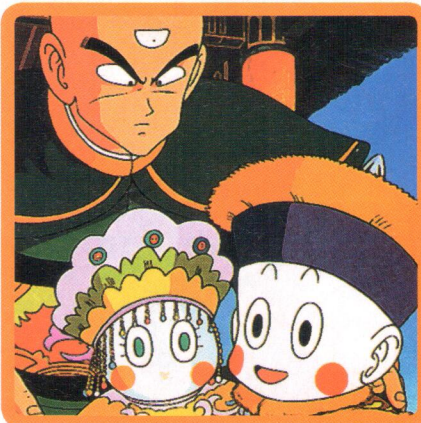
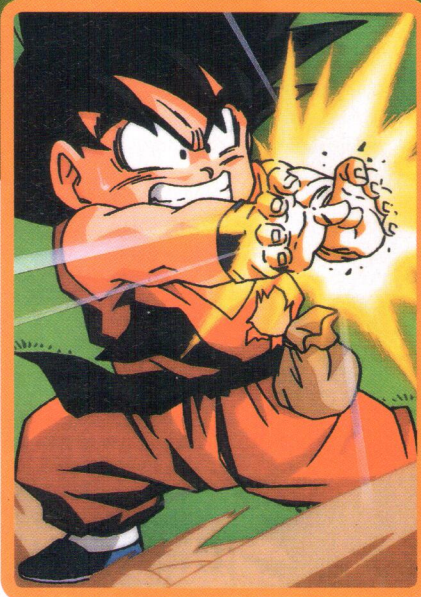
No meio da bagunça, Goku enfrenta o “alegre” General Blue e o assassino Tao-Pai-Pai,

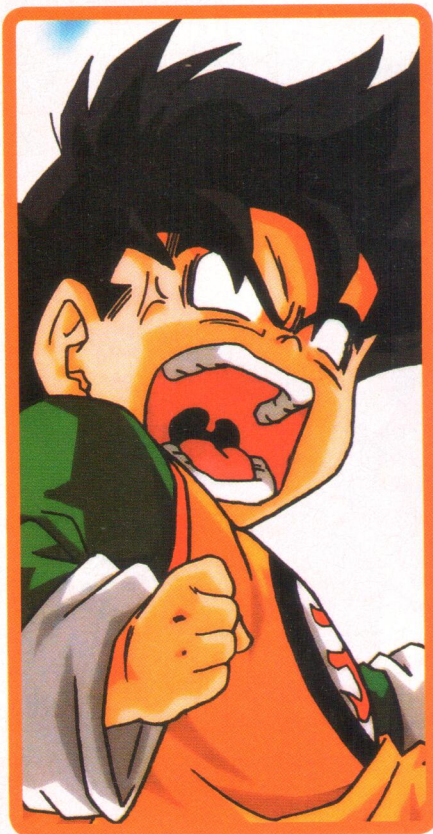


que é derrotado com a ajuda de Arale, de Dr Slump (o mangá anterior de Toriyama). No fim, Goku usa o Sheng-Long pra ressuscitar o índio Bora, que faleceu durante os acontecimentos. Com toda essa confusão, o filme só poderia ser bem fraquinho mesmo. Chega a ser frustrante a condensação de fatos e a alteração da personalidade de muitos personagens.

Assim como os dois anteriores, ele saiu em pay-per-view, mas não ganhou um film-book. A dublagem novamente teve o elenco todo alterado, e o filme só foi redublado quando houve a exibição pelo Cartoon Network.

“Se pudéssemos usar um termo brasileiro pra explicar este filme, seria a expressão ‘Samba do Criolo Doido’.”





DRAGON BALL Z – O RESGATE DE GOHAN

Título Japonês: Dragon Ball Z – Ora no Goan o Kaese (Devolva Meu Gohan)
Estréia: 15 de Julho de 1989
Duração: 40 minutos

O primeiro filme com uma história original. Se passa logo depois do casamento de Goku e Chichi e antes da chegada de Raditz no começo de Dragon Ball Z. Nesse filme vemos o vilão Garlic Jr tentando reunir as esferas para, pasmem, dominar o mundo. E nessa época o pequeno Gohan, filho de Goku, usava uma roupinha que possuía a esfera de quatro estrelas presa em seu chapéu. Resultado da equação: Garlic Jr rapta Gohan.

Goku pede ajuda a Kuririn e Mestre Kame para o resgate, mas acaba sendo ajudado pela pessoa mais inesperada possível: seu inimigo mortal Piccolo Ma Jr, filho do lendário Piccolo Daimaoh (que Goku derrotou em Dragon Ball). Mesmo rivais, Piccolo se une a Goku para acabar com a raça de Garlic Jr, pois seus servos haviam derrotado Piccolo previamente numa batalha.

Durante lutas agitadas de seu pai e seu futuro mestre, Gohan dá um baita trabalho para os servos de Garlic Jr. Na luta final, eles



“Por ser o primeiro filme inédito, o filme foi um grande atrativo para as pessoas que começaram a se apaixonar pelas lutas que passaram a ficar mais frequentes no final da fase Dragon Ball.”

conseguem mandar Garlic Jr para a dimensão que veio originalmente e, assim salvam a Terra e o filho do homem mais forte do mundo.

Por ser o primeiro filme inédito, o filme foi um grande atrativo para as pessoas que começaram a se apaixonar pelas lutas que passaram a ficar mais frequentes no final da fase Dragon Ball. As lutas são bem empolgantes e a qualidade de animação é ligeiramente superior à série (se bem que até o traço do mangá de Shin-chan é superior ao horrível traço do começo de Dragon Ball Z). O filme não cansa por equilibrar bem lutas (com o

Piccolo e Goku) com humor (com o Gohan e o Kuririn).

O filme foi lançado em VHS nas locadoras em 2000, chegando junto aos especiais “O Pai de Goku” e “A História de Trunks”. Depois houve o lançamento pela Editora Abril. Esse filme saiu também em DVD no Brasil, além de ter sido exibido pelo Cartoon Network e pela Rede Globo. O vilão Garlic Jr retorna após a saga do Freeza para se vingar, aproveitando-se que Goku não estava na Terra, mas Gohan e Piccolo conseguem garantir a sobrevivência do planeta mais uma vez.

DRAGON BALL Z – O HOMEM MAIS FORTE DO MUNDO

Título Japonês: Dragon Ball Z – Kono yo de Ichiban Tsuyoi Yatsu (O Homem Mais Forte do Mundo)

Estréia: 10 de Março de 1990

Duração: 1 hora

O doutor Wheelow retornou de seu sono e agora quer pegar o corpo do homem mais forte do mundo para unir ao seu cérebro brilhante. E, segundo os dados que possui, o homem mais forte do mundo é.... o Mestre Kame!? Sim, os dados do doutor estavam um pouco desatualizados, pois são da época que o velho Kame realmente era o homem mais forte do mundo. Se os dados estivessem atuais, haveria um empate entre Goku e Piccolo.

O Dr Whellow, então, rapta o Mestre Kame e a Bulma, que deve ter herdado essa vocação de ser raptada de sua amiga Saoki Kido. Depois de um teste com seus guerreiros, Kame é derrotado e Bulma entrega que o homem mais forte do mundo é o Goku.

Goku, Kuririn e Gohan vão até o laboratório do doutor e lá enfrentam os guerreiros de Wheelow. Depois de tudo, Goku ainda precisa

enfrentar Piccolo, que sofreu uma lavagem cerebral. Felizmente, Gohan consegue fazer voltar a memória de seu mestre, e Piccolo se une à batalha contra o Dr Wheelow, que na verdade se revela como um computa-



"O filme ainda traz um toque saudosista, pois quando Goku luta contra os servos do Dr Wheelow, a música de fundo é a clássica 'Makafushigi Adventure', a abertura da primeira série de Dragon Ball."



dor gigantesco. A batalha é sofrida, mesmo com Goku usando o Kaioh-Ken aumentado em quatro vezes. A saída, então, é deixar Piccolo, Gohan, Kame e Kuririn distraindo o doutor enquanto Goku carrega seu golpe mais forte: a Genki-Dama.

Esse filme, assim como o anterior, é muito bem produzido e envolvente, com batalhas boas e animação fluida. O filme ainda traz um toque saudosista, pois em certo momento, quando Goku luta contra os servos do Dr Wheelow, a música de fundo é a clássica "Makafushigi Adventure", a abertura da primeira série de Dragon Ball.

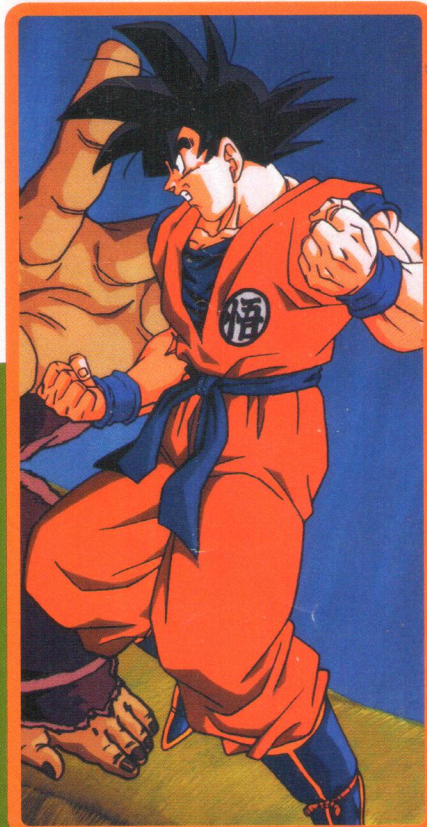
O filme foi lançado no Brasil em VHS pela Editora Abril, e posteriormente ganhou uma versão em DVD. O filme também já foi exibido pelo Cartoon Network e pela Rede Globo.

DRAGON BALL Z — O FILME

Título Japonês: Dragon Ball Z - Chikyū Marugoto Chōkessen (A Super-Batalha Decisiva Pelo Destino da Terra)
Estréia: 7 de Julho de 1990
Duração: 1 hora

Uns saiyajins chegam à Terra e plantam uma semente que gera uma árvore que retirará toda a vitalidade do planeta para gerar um fruto, que dará poderes inimagináveis para quem o comer. Ao ver o perigo, o Sr Kaioh avisa Goku da situação e ele reúne os seus amigos para enfrentar os inimigos. Unem-se a ele Kuririn, Tenshin-han, Piccolo, Yamcha e Caos, enquanto Chichi não permite que Gohan participe da batalha.

O líder dos inimigos é uma xérox do Goku, talvez porque não conseguiram ninguém para fazer um character design novo, chamado Tales e que não mede esforços para destruir todos os guerreiros da Terra. No final, Gohan vai de intrometido para a batalha e chega a se transformar em macaco gigante para enfrentar o pai, num momento que suas faculdades mentais estavam confusas. Como sempre, no final tudo dá certo e os saiyajins do mal são derrotados.



Esse filme, com toda a certeza, é o mais fraco de todos os longas já feitos da série. As batalhas não empolgam nem um pouco, a animação é ruim e nem mesmo o queridinho-do-Japão, o Goku, conseguiu salvar o filme.

Sua trajetória no Brasil foi bem atípica, por ter sido o primeiro filme a ser lançado nos cinemas durante a época que a série fazia sucesso nas tardes da BAND. A divulgação do filme foi tão confusa que, mesmo no dia da estréia, ninguém sabia informar qual era a sinopse do "longa" (revistas especializadas na época noticiavam que o filme do cinema seria "O Homem Mais Forte do Mundo", como mostravam as imagens do trailer na televisão). O filme foi

porcamente dublado e com uma qualidade de áudio sofrível, além de não terem trabalhado nem dublado as músicas. Alguns anos depois, o filme saiu em VHS pela Editora Abril e em DVD por dezenas de produtoras pequenas. **NT**

➤ **"OI, EU SOU GOKU!"** Quando achei que não teria mais inimigos, me aparece um irmão do Freeza, mais andróides, uma criatura que é feita de todo o mal do mundo e até mesmo o lendário Super-Saiyajin. Eu precisarei reunir o poder de todos meus companheiros para poder derrotá-los. Não percam, a próxima matéria da NeoTokyo será: **OS FILMES DE DRAGON BALL — PARTE 2**

Especial Miyavi no Brasil!

Por: Giuliano Peccilli
Agradecimentos em especial a Rafael Shibuya

Os dias 23 e 24 de maio ficaram para a história do rock no Brasil. O cantor Miyavi veio ao país numa apresentação especialíssima, realizada após a união dos fãs de todo o Brasil. Um show que ficará na memória de todas aquelas pessoas que se aglomeraram na frente do teatro do Bunkyo, desde a quarta-feira, para chegar ao mais perto possível do seu ídolo.

Perfil Miyavi

Também conhecido como: Miyabi, Myv, Miyaji e Miyao.

Nome verdadeiro: Takamasa Ishihara

Data de nascimento: 14 de Setembro, 1981

Local de nascimento: Nishikujo, Konohana-ku, Osaka, Japão

Signo: Virgem

Tipo sanguíneo: AB

Altura: 1,85 cm

Peso: 60 kg

Cor preferida: Rosa

Comidas preferidas: Frango, inari sushi, bolo de chocolate

Cantores que admira: Toshiya (Dir en grey), Kazuki (Raphael), hide (X JAPAN)

Especialidade: Ore-Sama

Marcas favoritas: John Galliano; Dress Camp; Don Ed Hardy; LeSportsac; Miyavi-goodies; Room No.382

Guitarras: Gibson J-45 1956; National Style-0; Rainsong JM1000; Killer frying-Y

Óculos escuros: Christian Roth

Perfume: Yves Saint Laurent Baby Doll / Dior Addict

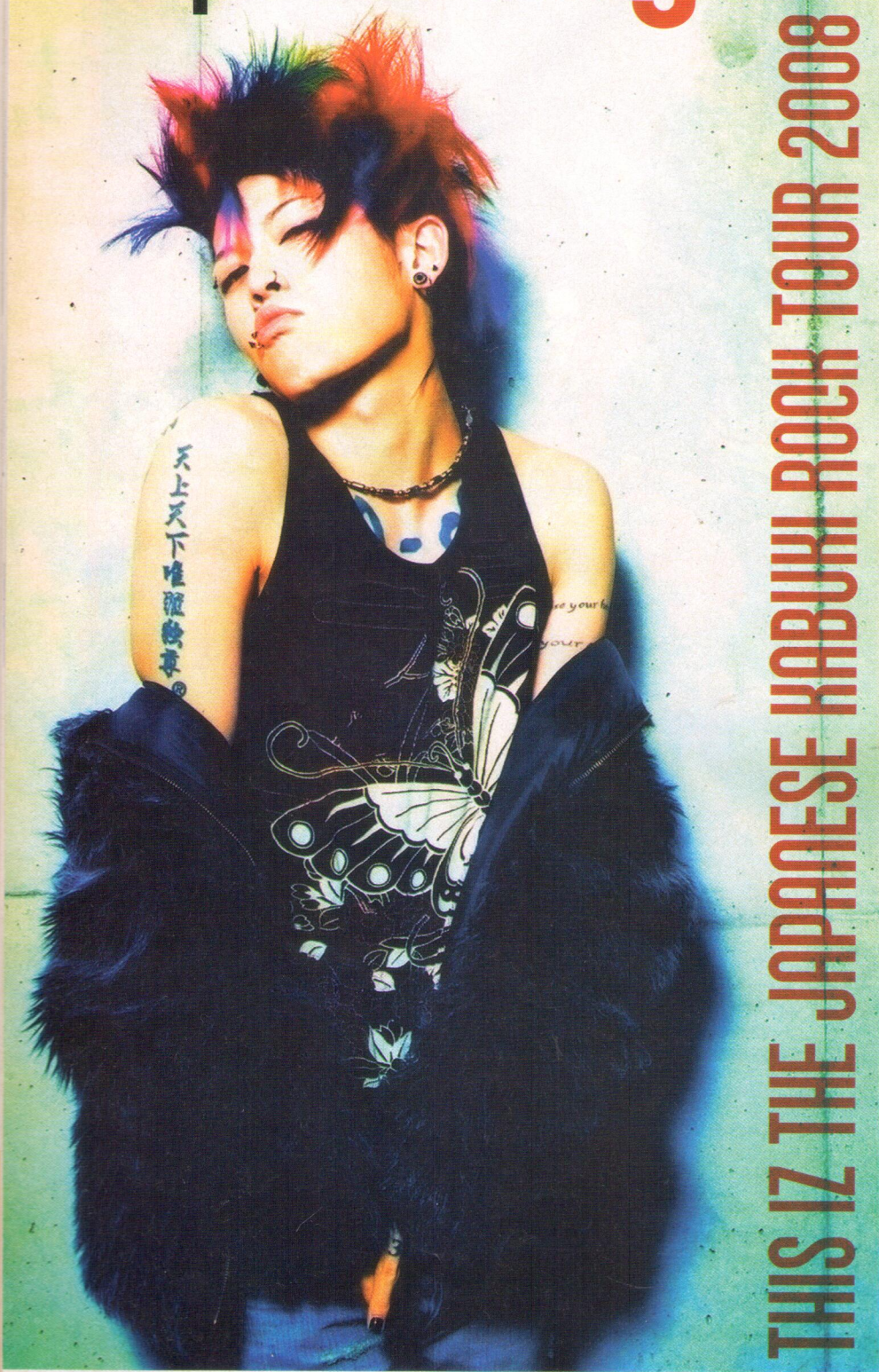
Especialidade: Guitarra

Ponto fraco: Cantar (Segundo o próprio cantor)

Biografia

Miyavi não é um cantor fácil de descrever. Para ele não existem parâmetros, alias ele rompe paradigmas, trazendo referências dos lugares mais inusitados, criando um som diferente que é a sua marca registrada.

Tudo começou em 2000, quando ele assumiu o pseudônimo de Miyabi, ao entrar como guitarrista e backing voice no grupo Due le quartz, que foi criado em 1999 e que perdera seu guitarrista logo um ano depois de seu início.



O sucesso de Miyabi no grupo era algo que se notava e se destacava. No dia de 22 de outubro de 2002, o Due!e quartz anuncia o fim de suas atividades.

Lançando-se na carreira solo, Miyavi decidiu mudar seu nome, para miyavi, sendo o começo das mudanças que se tornariam sua comuns. Vale lembrar que no idioma japonês não existe a escrita "vi", assim toda vez que se usa a letra V se substitui por B, por exemplo: DVD no Japão é pronunciado DIBIDI. Assim, a alteração do nome acabou tornando-se redundante, porque os japoneses continuaram a chamá-lo pelo mesmo nome. Seu trabalho de estréia foi com o álbum Gagaku.

Um novo ciclo de reinvenções veio em 2004, quando miyavi assinou contrato com a Universal Music Japan, deixando para trás o

mercado indie. A ocasião foi perfeita para a reinvenção visual, musical e até mesmo para adotar um novo nome, MYV. Semelhante da outra vez, os fãs o continuaram chamando de Miyabi.

Uma das mudanças mais recentes do cantor foi a criação dos Kavki Boiz, em julho de 2007, que vêm com a mesma proposta de identidade própria do cantor. Traz dança, agilidade e música eletrônica entre tantos outros ritmos que tornam a música do Miyavi tão única.

Seu álbum mais recente é o This Iz The Japanese Kabuki Rock, que é justamente a turnê mundial do cantor que passa em diversos países pelo mundo como: EUA, Alemanha, Coreia, França, Finlândia, Chile, Holanda, Brasil, entre tantos outros.



"Logo o Brasil começou a liderar na enquete tornando realidade o sonho de um grande artista do mercado fonográfico japonês vir ao Brasil."



A união dos fãs

Tudo começou em março com uma enquete colocada de forma discreta no site americano Jrock Revolution (<http://www.jrockrevolution.com>), que perguntava aos fãs onde o Miyavi deveria realizar o seu show, em sua mais recente turnê. Foi meio irônico, mas inicialmente chegamos a perder do Chile na enquete, só que no entanto houve uma verdadeira invasão de tópicos no orkut sobre a enquete. Numa verdadeira mobilização a favor da música japonesa no Brasil, todas as comunidades de jmusic e animê, inclusive a da Neo Tokyo, foram invadidas com fãs pedindo apoio de quem curtisse a cultura japonesa. O que parecia uma incógnita tornou-se verdade, logo o Brasil começou a liderar na enquete tornando realidade o sonho de um grande artista do mercado fonográfico japonês vir ao Brasil.

É verdade, que já tivemos grandes artistas japoneses aqui, como a cantora enka Misora Hibari, que fez uma turnê em 1969, ou com Hironobu Kageyama, que veio ao Brasil pela primeira vez em 2003. Só que isso atingiu outros públicos que curtem música japonesa, sendo que nunca um cantor de jrock de gran-

de renome havia realizado show no Brasil. Falando em jrock, já demos nossos primeiros passos com bandas de jrock brasileiras e a vinda do grupo Charlotte, em novembro do ano passado. Agora, nada se compara com a vinda de um dos maiores cantores de jrock e jpop da atualidade, ninguém menos que o próprio Miyavi.



Os preparativos do show

Vencendo a enquete, o JaMe Brasil entrou em contato com o pessoal da PS Company, assim oficializando a vinda do cantor Miyavi ao Brasil no festival Yamato Music Station, da Yamato Eventos. Já tendo uma parceria com a Rádio Blast, a rádio criou um bloco especial do Miyavi, um verdadeiro "esquenta" para a vinda de Miyavi.

As três foram responsáveis por toda divulgação que Miyavi ganhou no Brasil, em diferentes mídias. Na televisão, tivemos matérias da Rede Globo, da Rede Gazeta e uma entrevista exibida na MTV.

"Alguns fãs que moravam nas imediações do teatro revezavam com os amigos, para não perder lugar, para poder tomar banho, almoçar e jantar, enquanto descansavam da fila"



O grande show

Na noite de quarta-feira, dia 21 de maio, começavam a se aglomerar os primeiros fãs na frente do local do show. Ironicamente, o palco do Bunkyo (Sociedade Brasileira de Cultura Japonesa e de Assistência Social), acontecia apresentação da cantora londrinense Minami Kanako, que voltou ao Brasil para uma turnê especial de música enka. Imagine a cena, do choque cultural do público que frequenta festivais de música enka e o público de jrock.

Alguns fãs que moravam nas imediações do teatro revezavam com os amigos, para não perder lugar, para poder tomar banho, almoçar e jantar, enquanto descansavam da fila, como conta Felipe Zarif Atuy:

"Bom, sobre o show só tenho a dizer que foi PERFEITO. Eu cheguei quarta-feira na fila do show (para o show de sábado!). Foi muito legal e divertido dormir na fila, fiz novas amizades. O que me deixou feliz foi que não houve nenhum tipo de confusão antes e depois do show, o que deixa não só a mim, mas a todos os fãs felizes, pois se houve brigas/confusões, iria de uma forma ou outra chegar aos ouvidos do Miyavi, o que poderia fazer com que ele não voltasse tão cedo. Fiquei feliz com o desempenho da Yamato/JaMe em trazer o Miyavi, e espero que tragam outras bandas do mesmo porte para cá. Vou ficando por aqui, um grande abraço a todos que ajudaram a trazer o Miyavi e a todos os fãs que estiveram presentes. Como o Miyavi disse: "Se estou aqui é por vocês..." - Felipe Zarif Atuy

Na sexta-feira, dia 23, o show chamou atenção da mídia brasileira, que divulgou que um cantor japonês de rock estava no Brasil, trazendo diversos fãs às portas de onde seria o show. Uma pena que a mídia brasileira não especializada em música e cultura japonesa, defina-o apenas como "um cantor japonês", não realçando a aura do cantor Miyavi que logicamente, para os fãs, não se trata de um mero cantor japonês.

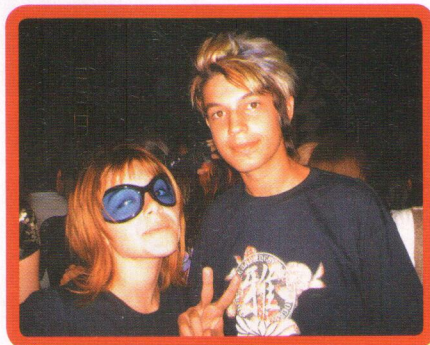
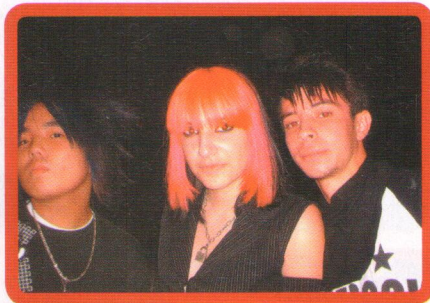
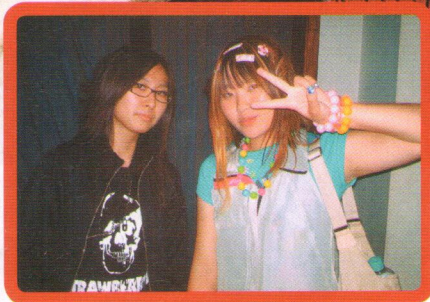
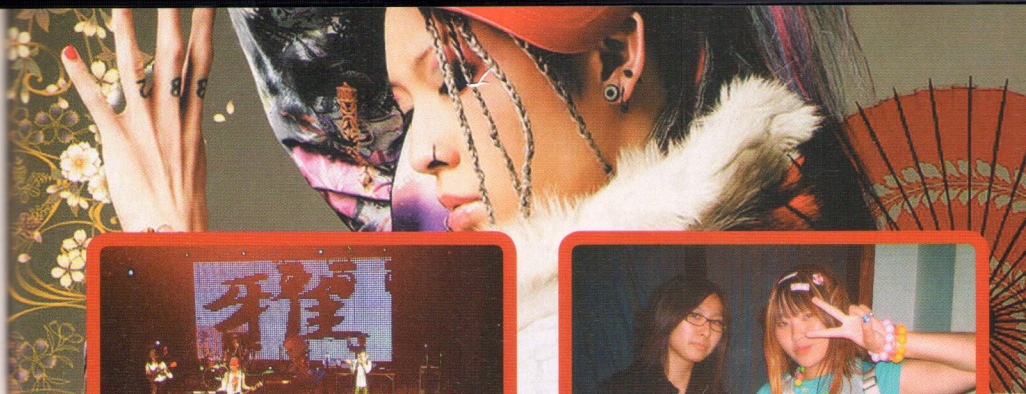
O show emocionou o público, quando a cortina se abriu e revelou Miyavi e seus KAVKI BOIZ. A emoção foi tanta que Miyavi deu de presente aos fãs alguns anéis, jogando-os ao público.

O segundo show do cantor foi também lotado, já que foi o primeiro a ser comercializado. Inicialmente, Miyavi só realizaria um show no Brasil que seria o do dia 24, mas o esgotamento dos ingressos em menos de 2 dias fez a organização do evento solicitar um segundo show, para o dia 23. Assim, mais de 2 mil pessoas estavam presentes, vindas de diferentes partes do país. Desde sua apresentação com o leque, e posteriormente ao entrar no palco vestido com a camiseta do Brasil, Miyavi revelou que sempre gostou de futebol e do Brasil. De bom humor, ele mostrou até que sabia sambar como os brasileiros, dando uma "canja" no palco, para a próxima música. O show durou por volta de uma hora e meia, deixando um grande sentimento de "quero mais". Entre os presentes, estava Marcelo Batista de Andrade Fernandes, mais conhecido como VINGAARD, vencedor do WCS Brasil de 2007 que comentou: "Foi um show fantástico, Miyavi é um artista bastante carismático e espero que retorne outras vezes ao Brasil."



Outro fã que foi embora satisfeito para Curitiba foi o Rogério Ramos, de 19 anos, que seguiu viagem para casa após o show. Ele comentou com a gente: "Nossa como posso expressar toda a alegria e euforia que senti, palavras não podem medir tal sensação. No dia do show, eu parecia que tava ligado na tomada, não conseguia parar de pensar no show, e lá dentro fiquei em êxtase com a

entrada do Miyavi no palco, nossa, a presença de palco dele é muito boa. A hora que ele abraçou a bandeira que demos a ele, quase chorei, em pensar que eu também assinei aquela bandeira. Ainda me parece que estou sonhando, às vezes me dá uma angústia de querer mais um pouco daquela sensação, daquele momento do show. Miyavi we love you!"



Vale lembrar que mesmo que sejam dois dias de show, seus repertórios foram diferentes. O fã Mauro Vinícios Pereira, também chamado pelos amigos de Koji, nós lembra isso, ao contar como havia valido a pena assistir àqueles shows:

"No show de sexta foi maravilhoso, o repertório foi diferente do de sábado, mais mesmo assim o show de sexta foi muito, mas muito bom. No show de sexta ele pulou os 3 metros entre a grade e o palco. Dava pra ver no olhar dele que ele se empolgava. Sábado foi espetacular, mesmo sendo melhor que o de sexta e fez muitas pessoas chorarem e serem felizes de estarem ouvindo as coisas que ele falou. Tudo foi espetacular nos dias 23 e 24, os melhores dias da minha vida." - Mauro "Koji" Vinícios Pereira.

A opinião dos organizadores

Miyavi já confirmou que deseja voltar ao Brasil ano que vem, em sua próxima turnê. Organizado pela Yamato e a JaMe, vamos saber agora o que foi a realização desse grande evento, pelas duas empresas.

JaMe Brasil

"Há vários anos esperamos um momento como esse. Há vários anos viemos trabalhando para que um dia algo assim acontecesse. E aconteceu antes do esperado, e inclusive muito melhor do que todos pensavam que seria. Nós

trabalhamos duro, deixamos de comer e de dormir. Lutamos contra o tempo e contra os problemas que não pareciam querer deixar de fazer parte de toda atividade. Se ficamos satisfeitos? Não, não ficamos. Queríamos mais. Porém, agora esta é uma realidade, um grande artista japonês se apresentou no Brasil, e apesar de todos os problemas, levou consigo uma impressão extraordinária!

Fomos um dos poucos países do mundo onde as fotografias foram realmente controladas, onde os fãs respeitaram os apelos do artista e da produção e quase não infringiram regras. Com

Set list dos shows

Estas não são todas as músicas que foram tocadas nos dois shows no Brasil, mas uma lista realizada antes disso, antes de sofrer as alterações finais para os shows daqui.

JPN PRIDE

KAVKI BOIZ

COIN LOCKERS BABY

Ossan Ossan Orenanbo

~ **TAP BATTLE**

How to love

(pattern A) **Please Please Please**

(pattern B) **Kimini funky monkey**

vibration

~ **BEAT BOXX JAM**

BOOM-HAH-BOOM-HAH-HAH

21st century TOKYO Blues

~ **MC**

Hino hikarisae todokanai

konobasyode (radio mix)

~ **MYV GREATEST HITS Medley** — **DJ**

play

Jibun Kakumei-2008-

POP is dead

Dear my friend

ROCK no gyakusyu

2 be with U

~ **MC**

AHO MATSURI

SHOURINO V-ROCK!!

Are you ready to ROCK?

ENCORE

A -WHAT A WONDERFUL WORLD-

B Itoshii hito

C We love you

~ **MC**

Neo Visualizm

ENCORE2

Tsuredurenaru Hibinaredo

Aishiterukara Hajimeyou

Candidate tune

Coo quack cluck

We love you

Ashita Genkininare

certeza absoluta apresentamos um público novo para um grupo de pessoas muito influente no Japão, e que irá levar consigo uma impressão maravilhada, que irá navegar de boca em boca, quebrando a imagem de "baderneiros" que o Brasil sempre carregou.

Estou triste, com saudade, querendo de novo a oportunidade de conhecer pessoas tão interessantes e divertidas como o Miyavi e os Kavki Boys, mas não vamos deixar isso nos abater, porque até mais breve do eu que esperava tudo vai começar de novo!" - **Rodrigo Esper, Rio de Janeiro, Gerente do JaMe Brasil**

"O que antes era estranho e absolutamente desconhecido aos ouvidos da população brasileira, agora está começando a ser veiculado entre as pessoas, e com certeza o show do Miyavi foi um acontecimento decisivo para isso."

Yamato

"Finalmente podemos dizer que o Brasil está de portas abertas para o mercado musical japonês. O que antes era estranho e absolutamente desconhecido aos ouvidos da população brasileira, agora está começando a ser veiculado entre as pessoas, e com certeza o show do Miyavi foi um acontecimento decisivo para isso. O Miyavi é um dos maiores nomes do Jrock e sempre foi grande fã do Brasil. Por causa disso, a Yamato se sente honrada por ter podido garantir um grande show não apenas para os fãs, mas também para o cantor. Acredito que tenhamos feito um ótimo trabalho, perante todas as dificuldades encontradas, desde o

tempo (já que tudo foi feito em cerca de 2 meses) até o problema com a locação do local do show. Porém, tudo foi resolvido, a estrutura de palco foi impecável, e com certeza a empresa também adquiriu novos conhecimentos para que daqui pra frente os shows sejam ainda melhores e maiores.

O Miyavi disse que queria voltar ano que vem, e se tudo proceder dessa forma, com certeza estaremos mais preparados para ele e para os próximos que estão por vir, para mostrar para o mundo todo o peso da fanbase brasileira no Jrock." - **Dana Guedes, São Paulo, Coordenadora e Designer da Yamato**



Pelo depoimento positivo das duas empresas, podemos já contar com o Miyavi ano que vem no Brasil. Também devemos ficar de olho nos próximos shows, como o que será realizado em agosto no Yamato Music Station.

Visitando São Paulo e o estádio do Morumbi

No dia 25 de maio, domingo, entrando no estádio do Morumbi, do São Paulo F.C., Miyavi pôde realizar um dos seus grandes sonhos. O maior sonho dele era ir ao estádio do Maracanã no Rio de Janeiro, mas talvez isso seja um bom motivo para ele voltar ao Brasil e fazer um show também por lá.

No seu blog pessoal, ele postou diversas fotos de ruas em São Paulo por onde passou, e também de uma loja de instrumentos musicais. Vale destaque para ele e seu grupo numa churrascaria, dando uma sequência de fotos bem engraçadas, algo que foi inusitado para o cantor. ■NT

ENFRENTA TODOS OS DESAFIOS

As revistas que trazem todos os lançamentos e dicas dos melhores jogos de PC, Playstation e X360 para você detonar seus games favoritos com muita ação e desafio.

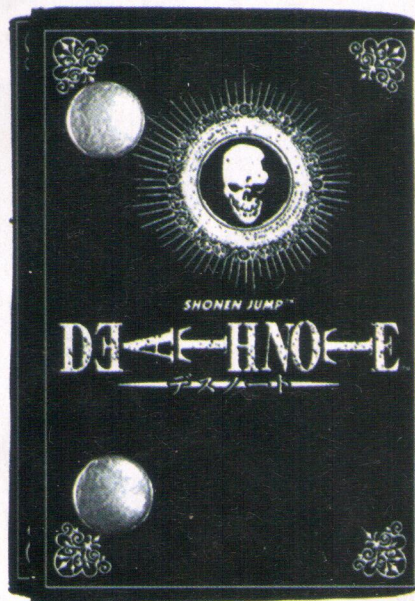


NAS BANCAS!



www.escala.com.br
(11) 3855-1000

Lembrando que nesta seção, trazemos sempre alguns produtos bacanas relacionados aos nossos personagens de animês e mangás preferidos. Tais produtos não são facilmente encontrados por aqui, mas vale a pena tentar ir atrás de uma loja especializada ou importadoras!



Seu dinheiro ou sua vida

Deve ter um monte de shinigamis entediados lá no mundo dos espíritos, porque há um monte de Death Notes aparecendo em tudo quanto é lugar. Este aqui tem formato de fichário, bom para você destacar as páginas mais rapidamente, e anotar a matéria das aulas, só não vá escrever o nome do professor, coitado. (cerca de R\$ 30,00)



Mordida de Tubarão

Na série de jogos de videogames Disgaea sempre desconfie da aparência fofa dos personagens. Isto também se aplica a Pleiner, personagem secreto da série, que é uma graça, mas carrega consigo um tubarão louco que adoraria que você fizesse um carinho nele. Estátua de 17,5 cm feita de PVC. (cerca de R\$ 200,00)



Coadjuvantes de luxo

Abarai Renji e Kunchiki Byakuya de Bleach devem ser os caras mais carismáticos da Soul Society, mas no começo do mangá, quando eles vieram à terra caçar Rukia, pareciam não mais que capangas de uma gangue. (apenas R\$ 22,00)



Filie-se ao seu partido

Esqueça toda esta história de partido político, Che ou Bush. Você seguiria o revolucionário assassino Kira que quer mudar o mundo nem que seja matando pessoas ou apoiaria o melhor detetive do mundo que aplica a justiça por trás de um apelido exótico? Os "bottoms" de Death Note te ajudarão a mostrar de que lado você está. (apenas R\$ 3,00)

ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animation.com e www.yesanime.com.

Vampire Princess Miyu

Character Design:
Narumi Kakinouchi



Uma viagem à antiga guerra de consoles

Segata Sanshiro

Em 1994, era lançado no Japão o console Sega Saturn, projetado inicialmente para gráficos 2D; a Sega foi pega de surpresa, numa época que projetos das rivais já apresentavam efeitos 3D, como PlayStation e N64, produzidos respectivamente pela Sony e pela Nintendo. Para reagir, a Sega desenvolveu o personagem Segata Sanshiro, que batia em toda pessoa que não jogava Sega Saturno. Por mais estranha que a idéia da Sega tenha tido na época, o personagem caiu no gosto popular, sendo uma das campanhas de videogame mais lembradas até hoje, pelos fãs saudosistas.

SEGA X SONY X NINTENDO

Até 1994, quem jogava videogame, sabia que a briga no mercado de videogames sempre foi entre Sega e Nintendo. Outras empresas mesmo tendo lançamentos no mercado, como Jaguar, da Atari, 3D0, da Panasonic e ainda alguns consoles da geração passada como Neo Geo, o jogador dos anos 90 cresceu optando pelo Master System ou pelo Nes, depois indo para Mega Drive ou Super Nes. Então, dessa vez, não seria diferente, seria Sega Saturn ou N64, mas a história nos

mostrou ser bem diferente. Primeiro porque a briga inicialmente não era mais entre Sega e Nintendo, mas contra a Sony, que havia lançado o seu console PlayStation. Vale lembrar que esse projeto era um periférico que seria encaixado na parte baixa do console Super Nes, mas depois a associação entre a Sony e Nintendo não deu certo, fazendo a Sony lançar o periférico como videogame, trazendo algumas franquias até então exclusivas da Nintendo para o lado dela, como a Square (Atual Square Enix) e seu Final Fantasy VII.

A briga só se dividiria em três com o lançamento do N64 em 1996, tornando-se favorável à própria Sony, deixando a Nintendo em segundo lugar. Para reforçar o Sega Saturn, a Sega decidiu lançar a campanha com uma sátira do personagem Sugata Sanshiro, criado pelo Akira Kurosawa, em 1945. A campanha teve impacto no Japão, esticando a fama de Sega Saturn até 1998, fazendo um empate técnico entre os consoles N64 e Sega Saturn contra o PlayStation.

"Jovens... há alguma coisa em suas vidas em que vocês se devotaram completamente? Algo em que vocês desejam tanto que arriscam

suas vidas por isso? Vocês devem jogar Sega Saturn! Joguem... Até os seus dedos quebrarem! Até os seus dedos quebrarem!" - Segata Sanshiro

Nasce uma Lenda

Interpretado pelo veterano Hiroshi Fujioka, Segata Sanshiro invadiu as televisões japonesas surrando crianças, zumbis e jovens na balada e conseguindo fazer gol no Brasil na Copa na França. Segata Sanshiro encontrou muitos personagens de jogos famosos, como quando contracenou com Sakura de Sakura Taisen, trocando confidências de amor e atacando de lutador no comercial repleto de explosões para divulgar a versão do Bomberman para Sega Saturn. O ator Hiroshi Fujioka não era um desconhecido pelo público nipônico, pois ficou consagrado no papel de Takeshi Hongo, o Kamen Rider original criado em 1971.

Voltando à história de Segata Sanshiro, ele mora nas montanhas, sendo um eremita. Às vezes, ele descia à cidade, para dar uma lição aos jovens que não jogavam Sega Saturn em troca de prazeres da vida, como jogar tênis, paquerar, fazer sexo e cantar no karaokê. Essas pessoas, para Segata Sanshiro, são imaturas

e vazias, por recorrer a prazeres que tornam seus corpos frágeis. O verdadeiro jogador deve treinar com seriedade, até alcançar a profundidade do seu coração, chegando assim à maturidade.

Mais de 20 comerciais com Segata Sanshiro

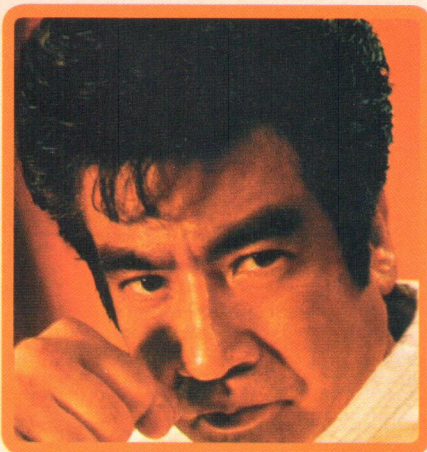
Sempre cantando seu tema, Segata Sanshiro também faz alguns trocadilhos em sua canção, como quando canta o refrão: "Segata Sanshiro, Segata Sanshiro! Sega Saturn... shiro!", onde remete a quase uma repetição de sonoridade entre Segata Sanshiro e Sega Saturn Shiro. Em japonês, Shiro pode ser traduzido como adjetivo e cor branca, além do verbo Shiro, que significa jogar, ganhando o sentido de: Sega Saturn Branco e Jogue Sega Saturn. Uma nota que devemos lembrar é que o videogame, no Japão, era bastante popular na versão branca do console, enquanto sua versão mais conhecida internacionalmente era de cor preta. Era também muito normal ver nas campanhas, Segata Sanshiro jogando um Sega Saturn branco gigantesco, como também, às vezes, ele o carregava nas costas.

Entre diversos comerciais, Segata Sanshiro já se fantasiou de Papai Noel, foi goleiro da seleção japonesa contra o Brasil na Copa, lutou contra uma horda de zumbis, bateu em jovens na balada, foi o par romântico da Sakura, em Sakura Taisen, jogou um lutador, explodindo a cabeça dele em Bomberman, entre tantas outras situações cômicas. É um personagem "agressivo" e até incompreensível para nós ocidentais, já que seria bem questionável o personagem espantar crianças nos comerciais da empresa. Segata Sanshiro caiu no gosto do público, gerando além de sucesso do Sega Saturn, uma série de produtos baseados nele, para aproveitar o sucesso do personagem.

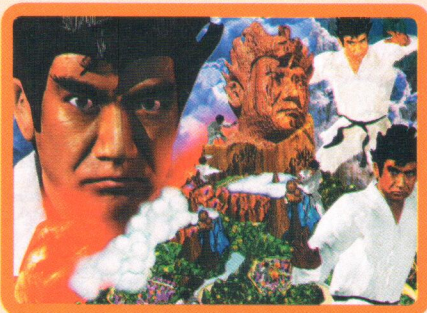
Foram produzidos jogos, entre eles o último jogo do Sega Saturn, decretando a morte do console que foi substituído pelo Dreamcast.

A morte de um herói

Não há como não mencionar que a Sega foi ousada com Segata Sanshiro até o último comercial do personagem, que o matou, oficializando o fim de uma era; no comercial a Sega está anunciando o sucessor do Sega Saturn, o Dreamcast, enquanto isso um espião que supostamente seria da Sony, envia um míssil pra detonar o Sega. No último segundo, Segata Sanshiro pula do topo do prédio da Sega, segurando o míssil que parte para o espaço, explodindo na distância. O herói estava morto e pessoas da própria Sega choram com a morte do grande herói que caiu defendendo a Sega contra o inimigo.



"No último segundo, Segata Sanshiro pula do topo do prédio da Sega, segurando o míssil que parte para o espaço, explodindo na distância."



O SUCESSOR QUE TAMBÉM NÃO DEU CERTO

A Sega ao decretar a morte de seu garoto-propaganda, logo tratou de substituí-lo, com Yukawa Hidekazu, o responsável pelo marketing do Dreamcast. Trazendo um cara calmo que chega a apanhar num dos comerciais, tinha um foco totalmente diferente. Não é preciso concluir que junto com o Dreamcast, essa campanha foi um fracasso, sendo assim, realmente o fim de uma era, quando a Sega deixou de ser hardware, passando a produzir jogos para outras empresas, deixando para trás uma história importante no mundo dos videogames.

A última aparição do Segata Sanshiro, ironicamente, foi ao lado de seu substituto, Yukawa Hidekazu, num evento voltado para o Dreamcast. Hoje, passado 10 anos de sua campanha na televisão japonesa, resta a nostalgia de diversos fãs-clubes espalhados pelo mundo.

Vida longa ao Segata Sanshiro!



Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 31

Professor: Kenji Kihara

Olá! Na aula desta edição aprenderemos sobre as estações do ano.

Assim como nos Estados Unidos, as estações do Japão o oposto das do Brasil. Quando aqui é verão (dezembro), lá é inverno.

Vamos aprender as palavras características de cada estação.

HARU はる 春 - Primavera

HANA - はな - Flor

SAKURA - さくら - Cerejeira

KOI - こい - Paixão

HIKARI - ひかり - Luz

SOTSUGYOUSHIKI - そつぎょうしき -

Cerimônia de formatura

NATSU なつ 夏 - Verão

SEMI - せみ - Cigarra

TAIYOU - たいよう - Sol

AISUKURI-MU - アイスクリーム - Sorvete

PU-RU - プール - Piscina

UMI - うみ - Mar

AKI あき 秋 - Outono

OTIBA - おちば - Folhas caídas

KOUYOU - こうよう - Folhas vermelhas

YAKIIMO - やきいも - Batata assada

EDA - えだ - Galho

TAKIBI - たきび - Fogueira

FUYU ふゆ 冬 - Inverno

YUKI - ゆき - Neve

KURISUMASU - クリスマス - Natal

KOORI - こおり - Gelo

MIKAN - みかん - Laranja

YUKIDARUMA - ゆきだるま - Boneco de neve

As palavras que caracterizam as estações do ano no Japão são chamadas de Kigô.

Até a próxima!!

RECAPITULANDO:

Primavera

春

はる

haru

Verão

夏

なつ

natsu

Outono

秋

あき

aki

Inverno

冬

ふゆ

fuyu



Curso RELÂMPAGO de MANGÁ e ANIMÊ

Aula 06

Por Arthur Garcia

A VESTIMENTA DOS PERSONAGENS!

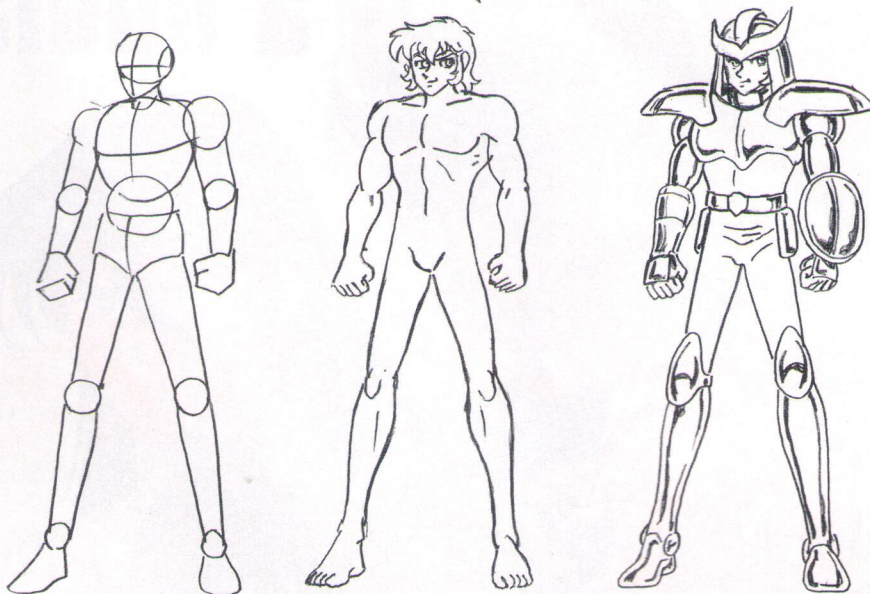
NAS LIÇÕES ANTERIORES NOS CONCENTRAMOS EM EXPLICAR OS MACETES DA CONSTRUÇÃO DAS FIGURAS.



NESTA LIÇÃO VOLTAREMOS A NOSSA ATENÇÃO PARA A VESTIMENTA DOS PERSONAGENS.

O PRIMEIRO CUIDADO A SER TOMADO É CONSTRUIRMOS A FIGURA NUA E SÓ ENTÃO COBRI-LA COM A ROUPA.

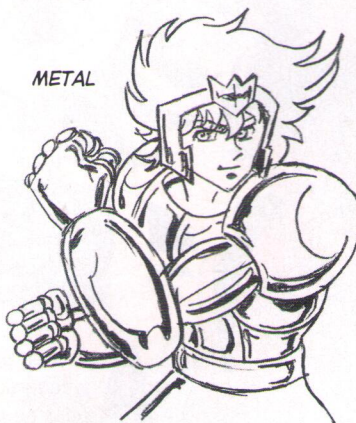
ESTE PROCEDIMENTO EVITARÁ ERROS COMUNS COMO O CAPACETE SER MENOR QUE A CABEÇA OU A BOTA MENOR DO QUE O PÉ.



TECIDO JUSTO



METAL



TECIDO FOLGADO



O SEGUNDO CUIDADO QUANDO FORMOS CRIAR OS TRAJES DO PERSONAGEM É LEVARMOS EM CONTA O TIPO DE MATERIAL COM QUE ELE É FEITO E COMO O MESMO RECOBRE A FIGURA.

AGORA É SÓ VOCÊ TREINAR BASTANTE CRIANDO NOVOS UNIFORMES E VESTIMENTAS PARA O SEU PERSONAGEM DE ANIMÊ PREFERIDO.



Fique Ligado!

Para se aprofundar mais no tema, acesse a seção de Desenho e Pintura da loja virtual [Comix](http://www.comix.com.br) no endereço www.comix.com.br ou então, entre em contato com a loja pelos telefones (11) 3088-9116 / 3083-2142. O endereço da loja é Alameda Jaú, nº 1998 - São Paulo/SP

<<Lição Anterior: O DESENHO DAS MÃOS
>>Próxima Lição: AS VESTIMENTAS FEMININAS

Como OS CAVALEIROS DO ZODÍACO REVOLUCIONOU a dublagem **Parte 1**



e vilões do desenho foram cativando os telespectadores e boa parte disso deve-se a sua versão brasileira, que logo passou a ganhar destaque numa das mais bem-sucedidas revistas especializadas em cultura pop que surgiu no país, a Herói.

Mas não ficou restrito às revistas informativas a função de levar a dublagem até os fãs. Os principais jornais da TV Manchete passaram a levar ao ar entrevistas com os dubladores do animê e matérias exclusivas sobre a dublagem de Os Cavaleiros do Zodíaco no Brasil.

Tudo isto só foi possível porque Gilberto Baroli, diretor de dublagem da animação, abriu as portas dos estúdios da Gota Mágica para que fãs e jornalistas pudessem acompanhar a versão brasileira de Saint Seiya.

Os fãs não puderam só assistir como funciona uma dublagem mas interagir com os dubladores, opinar e até ajudar em assuntos como tradução e continuidade do trabalho.

Os créditos para esta abertura devem ser dados não só para Gilberto, mas também para Mario Lucio de Freitas, dono do estúdio na ocasião, que permitiu que tal feito fosse realizado, algo raro de se ver hoje em dia.

No final das contas, a versão brasileira de "Cavaleiros" pode não ter sido perfeita no Brasil, mas fora essencial para que a dublagem brasileira se tornasse conhecida e respeitada não só pelos fãs de animê, mas por toda uma geração que acompanhava a Manchete e as revistas de cultura pop nos anos 90. Tal fato foi relatado no livro "Versão Brasileira", de Nelson Machado (a voz do Kiko de Chaves), inclusive.

Mas nem só de coisas boas viveu a dublagem original de Cavaleiros do Zodíaco... Mas isto já é assunto para nossa próxima edição!

Até 1994, pouco se falava de dublagem; quando o assunto era comentado em rodas de discussão, normalmente era pra criticar ou pra falar sobre um trabalho mal feito. Tudo mudou quando o animê Os Cavaleiros do Zodíaco conquistou as crianças e adolescentes com sua transmissão pela finada TV Manchete.

Como os astros eram animados, o principal destaque que havia na animação era a voz dos personagens. Aos poucos, Seiya, Shun, Saori, Shina e os demais heróis

Taiyou Ga Mata Kagayaku Toki

Quando o sol brilhar novamente

PRIVATE Tegami ga todoitara
Fuu o kirazu ni
Sotto shimatte oite
Toki ga toteba

Boku no ima no kimochi kitto wakaruru
hazu sa
Saisho de saigo no onegai

Yasashiku nareru hodo
Tsuyoku mo nakute
Hitamuki ni oroka ni
Dakishimeatta ne
Tasogare semaru koro
Koko o saru senaka ni
Tooku no mado kara yuuki no ya o
iru yo

*Soto wa ame ga Mada yamazuru ni
Nureteru hitobito to machi ga
Sore de mo taiyou o shinjiteru
Furui "melody" nijimu si "silhouette"
Yawa na ikisama ja totemo
E ni wa naranai ne

Maakyuro nutta ato no Shimiru kanji
Sonna natsukashisa ni Afureta hibi
De mo furimukanaide
Kimi ga kimeta michi ga
Kimi shika shiranai yoake ni tsuzukiteru

**Wasurenaide wasurete kure
Ima mo kimi e no omoi wa
Arashi ga sakamaku yoru no umi
Musebinaite Murehanareta
Samayou futari no shibure wa
Kibou no futamonji as

Ai suru hito ni wa itsu mo
Terete ienai kedo
Hontou wa dare mo ga
Tsutaetai kokoro no koe yo
Ima koso todoke

*Refrão
**Refrão

Quando a carta chegar
Guarde-a em silêncio
Sem abrir o envelope
Se houver tempo

Por favor, entenda os meus
sentimentos
É meu primeiro e último pedido

Sem sermos tão fortes
Quanto somos bons
Nos abraçamos séria e tola mente
Quando o alvorecer se aproximar
Desta janela, de longe
Vou atirar a flecha de coragem em suas
costas
Antes que você vá embora

*A chuva lá fora ainda não parou
E a cidade e as pessoas encharcadas
Ainda assim acreditam que o sol virá
Esta velha canção, a silhueta na parede
E esta doce vida
De jeito algum virariam uma pintura (realidade)

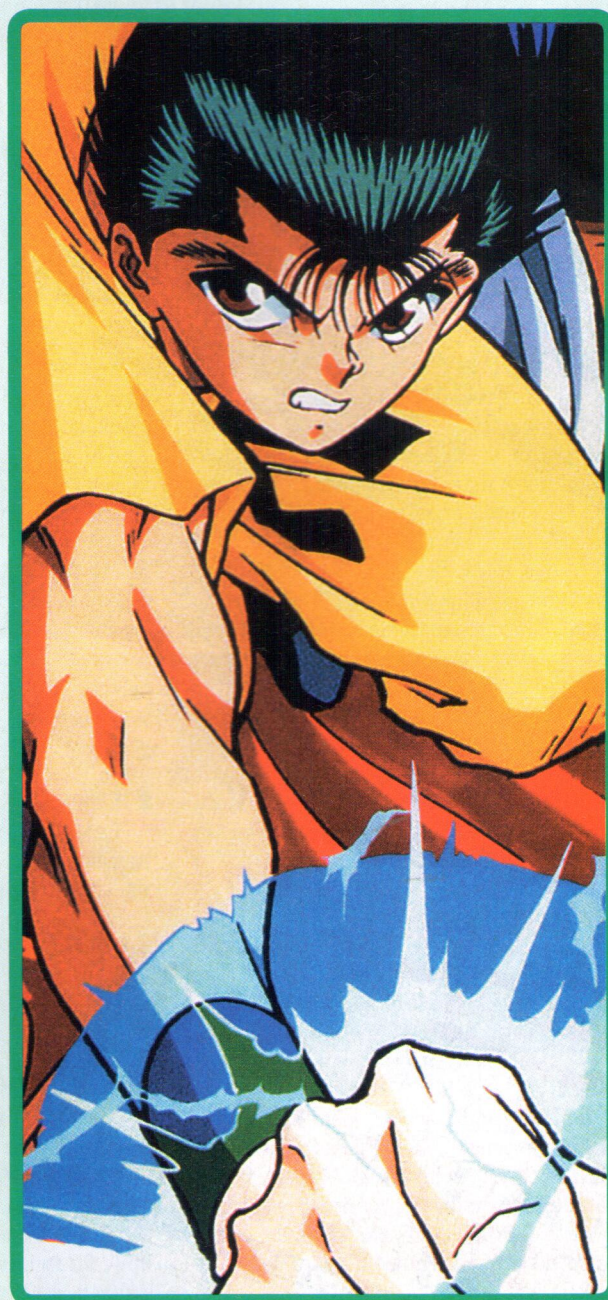
Eram dias trasbordantes de ternura
E de sentimentos pintados com mercúrio
Mas não olhe para trás
O caminho que você escolheu
Continua pela alvorada que só você conhece

**Não esqueça ... Esqueça
O meu pensamento sobre você
É como o mar em noite de tempestade
Chorando, nos separamos
O guia de duas pessoas que vagam
É a palavra "esperança"

Por timidez, eu não falo
Para duas pessoas que se amam
Mas na verdade, eu digo:
Voz do coração que todo mundo quer transmitir
Chegue agora!

*Refrão
**Refrão

YUYU HAKUSHÔ



EIZO SAKAMOTO

O cara por detrás das animesongs heavy metal

Conhecido mundialmente por ter regrava-do covers de grandes sucessos dos animês e tokusatsu das décadas de 70 e 80, como Changeman, Cavaleiros do Zodíaco, entre tantos outros grandes sucessos dos animesongs, Eizo Sakamoto tornou-se um ícone para quem gosta de heavy metal e animesongs.

Você que ainda não conhece o cantor Eizo Sakamoto, ele ganhou projeção internacional, quando se tornou vocalista do grupo Anthem. Na década seguinte, os fãs de animê o conheceram com o grupo que seu empresário na época fundou, chamado Animetal, que criava versões do mais puro metal para músicas de animê e tokusatsu dos anos 70 até hoje. Ele também já pertenceu ao grupo Jam Project, que também vem ao Brasil pela primeira vez em julho, no Anime Friends.

PERFIL

Eizo Sakamoto

Nascimento: 23 de fevereiro de 1964

Local: Região de Osaka, no Japão.

Gênero musical: Heavy metal

Anthem

O grupo surgiu em 1981 com a formação: Akifumi Koyanagi, Naoto Shibata, Takamasa MAD Ohuchi e Toshihito Maeda. O grupo seguiu o caminho natural de vários grupos pequenos de rock: teve início no mercado indie, realizando sua primeira turnê dois anos depois de sua criação.



Em 1984, o grupo liderado por Naoto ainda seguia carreira no mercado indie, mas gravando diversas demos que eram enviadas para gravadoras. O grupo também perdeu seu membro original Toshihito Maeda, deixando a banda sem vocal.

A fase Eizo Sakamoto

No ano seguinte, temos a entrada do Eizo Sakamoto assumindo os vocais no grupo e com ele, uma nova fase da banda. O Anthem além de conseguir um vocalista, deixa para trás o mercado indie, partindo para um selo major, chamado King Records.

O 1º álbum

Em julho de 1985, o grupo lançava seu primeiro álbum no mercado, que vinha com seu próprio nome, Anthem.

O sucesso no exterior

Em 1987, o grupo vai para Los Angeles, participar de uma turnê em clubes menores, projetando seu sucesso para o exterior. Nessa mesma época, a gravadora começou a produzir material para fora do país.

A saída de Eizo

O grupo estava se tornando um grande sucesso, mas Eizo queria seguir carreira solo, assim após o lançamento de "The Show Carries On!", foi anunciado a saída do vocalista. Eizo saiu em setembro e o Anthem encontrou





"O cantor veio a primeira vez ao Brasil no Anime Friends 2004, realizado no Espaço das Américas. Na ocasião, ele veio acompanhado de Hironobu Kageyama e Masami Okui."

um substituto em novembro, no vocalista Yukio Morikawa.

Nesse período, os caminhos do cantor e do grupo seguiram separados, mas ninguém imaginava que isso iria mudar depois de 13 anos.

O Anthem acabou em 1992, com o último trabalho em homenagem aos 10 anos de existência, chamado Last Anthem. O fim foi causado justamente porque com seu crescimento, cada músico desejava seguir carreira solo, por causa disso o Anthem ficou parado por longos 7 anos.

O renascimento do Anthem e o retorno de Eizo Sakamoto

Depois de vários anos, o grupo voltou a se reunir em 1999. Nessa pequena fase, o grupo teve suas músicas regravadas em inglês com o vocalista Graham Bonnet.

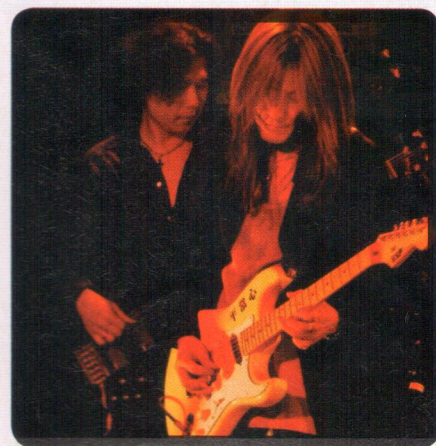
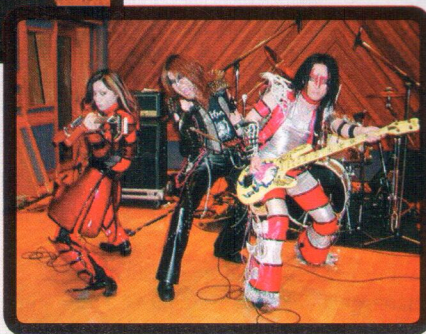
Em 2000, a banda sofreu reformulações, substituindo Graham Bonnet e trazendo o carismático Eizo Sakamoto de volta. Outra alteração foi a chegada de Hirotosugu Homma, completando a formação que está na ativa até hoje.

Animetal

Criado em 1997 pelo ex-empresário do Eizo Sakamoto, foi com esse grupo que os fãs de animê e mangá conheceram o trabalho do cantor. Era composto de três membros, Eizo nos vocais, Syu na guitarra e por fim, Masaki como baixista.

A banda tinha a proposta inicial de regrear grandes sucessos de animês e tokusatsu dos anos 70 e 80. Coisa que para felicidade dos fãs, o grupo mudou de decisão, também regravando sucessos da década de 90 e outros mais recentes.

Engraçado que nesse meio, os membros do grupo Animetal são também grandes amigos desde a época de colégio. Masaki,



Eizo no Brasil

O cantor veio a primeira vez ao Brasil no Anime Friends 2004, realizado no Espaço das Américas. Na ocasião, ele veio acompanhado de Hironobu Kageyama e Masami Okui. Realizada nos dias 08 e 09 de julho de 2004, a 2ª edi-

ção do evento foi organizada pela Yamato Eventos.

Em 2008, o cantor retornou ao Brasil, indo direto para o Rio de Janeiro. Ele fará uma turnê na América do Sul, e além do Brasil, Eizo visitará a Argentina. Quem

perdeu a chance de ver Eizo ao vivo em 2004, esta é a nova oportunidade de assistir esse grande cantor de heavy metal e de animê, agora no Anime Center, evento a ser realizado nos dias 2 e 3 de agosto.



Syu e o próprio Eizo se conheceram ainda na escola secundária, equivalente ao nosso "ensino médio".

O sucesso do Animetal também o fez ganhar uma presença feminina, a cantora Mie, a "Pink Lady" da banda. Nesse período, foram lançados alguns trabalhos intitulados 'Animetal Lady', em homenagem a Mie, que assumia os vocais

da banda. Nessa trajetória que acabou em 2006, o Animetal gravou 12 álbuns, 11 singles e 4 álbuns de Animetal Lady. O fim do grupo, ainda recente, não se sabe se foi o ponto final do grupo ou se existe a chance de voltar como o Anthem voltou, mas atualmente, Eizo segue carreira como cantor solo e vocalista do Anthem.

Hana yori dango 2: O Retorno

Hana yori dango é um dos doramas mais conhecidos pelo público que curte shoujo aqui no Brasil. Como havia prometido no fim da matéria do Hana yori dango na Neo Tokyo 13, voltaríamos a falar desse maravilhoso universo assim que fosse concluída a segunda temporada no Japão.

Tudo maior...

Desde o primeiro minuto, sabemos que a série evoluiu em todos os pontos. Com o sucesso da primeira temporada, vemos uma série muito mais rica visualmente, como também uma trilha sonora ainda melhor, isso sem mencionar que o primeiro episódio é um especial de 2 horas rodado em Nova York.

Entre as mudanças na série, veio na trilha musical com a substituição da música 'Planetarium', da Ai Otsuka, por 'Flavor of live', da cantora Utada Hikaru. No lugar da canção 'Wish', a banda Arashi fez a canção 'Love so sweet', para continuar seu sucesso anterior.

Dorama parecendo mangá

Talvez um dos únicos pontos negativos da segunda temporada foi usar narrativas visuais que transformaram seus personagens extremamente caricatos, como nos mangás. Um dos personagens que mais sofreu com isso foi Domyoji Tsukasa, que tinha ataques de alegria com reações totalmente nonsense que só caberiam ao mangá e não ao live action. Por exemplo, quando Domyoji e Makino destroem um prédio fazendo um buraco num apartamento velho e caindo no apartamento vizinho abaixo. Esses fatores destoaram na série em relação à primeira temporada, não mantendo assim um padrão.

Vamos a história

(Spoiler para quem não viu Hana Yori dango 1)

Lembram como acabou a temporada anterior? A série acabou com Makino beijando Domyoji que foi estudar em Nova York, mas ele prometeu voltar. Como continuaria esse romance agora que eles foram separados? Vamos às respostas.

Abrindo o ano de 2007 com um especial de 2 horas, vemos Makino andando no Time Square, onde não consegue se comunicar em inglês para encontrar o Domyoji que ela não vê há mais de um ano.

Utilizando-se de um sistema de flashback, acabamos voltando no tempo justamente no



fim da série, em dezembro de 2005. Assim, podemos ver o que realmente aconteceu com Makino nesse período que ficamos longe da personagem. Entre os destaques é a formatura do F4 (sem Domyoji) como também a abertura de um restaurante em homenagem ao F4 no lugar da antiga cantina.

Makino segue sua vida sem Domyoji, sendo convidada num reencontro de amigos de sua antiga escola. Ela encontra grandes amigos do passado, e se sente realmente bem com eles.

A relação Makino e Domyoji acaba "muchando" com o decorrer do tempo, mas tudo muda quando inesperadamente aparece um aviso do F4 no armário da Makino, enviado supostamente pelo próprio Domyoji. A vida da Makino vira um inferno de novo com esse estranho aviso. Desmascarando aquele que ousou imitar Domyoji, Makino consegue desfazer o mal-entendido, mas ainda não compreendendo por que Domyoji não conversa mais com ela.

No fim de 2006, o pai de Makino ganha uma passagem para Nova York, e não se fazendo de rogado, entrega à filha para encontrar o seu grande amor do outro lado do mundo.

Em Nova York, roubam todas as coisas de Makino, além disso, ela arranja problemas com um grupo de bandidos. Eles ameaçam bater nela com uma bola de basquete, o que faz Makino gritar por socorro por Domyoji. Ela é surpreendida pelo galã Rui que a salva do bando e a leva para jantar. Acabamos descobrindo que Rui nunca desistiu do amor de Makino, apenas preferiu respeitar a decisão dela em ficar com o Domyoji ao invés dele.

Encontrando finalmente Domyoji, Makino descobre que ele mudou e não a ama mais. Agora é líder de um grupo de garotos americanos que também agem como guarda-costas dele. Com muito custo, Makino acaba conse-



guindo conversar a sós com ele, mas ela apenas confirma o que ela realmente já sabia: tudo havia acabado entre eles.

Rui consegue para ela tudo que a roubaram quando ela chegou na cidade, e conseqüentemente ambos retornam ao Japão.

De volta ao lar, Makino recebe um convite do aniversário do Domyoji, enviado pela mãe dele. Como sabemos, Kaede Tsukasa foi uma verdadeira víbora na primeira temporada. O que ela estaria aprontando? A resposta viria na noite do jantar, quando Domyoji retorna ao Japão por curto período, sendo anunciado o noivado dele com a também milionária Shigeru Okawahara. Além disso, para pisar ainda mais na Makino, a mãe de Domyoji propõe um duelo musical entre Makino e Shigeru, fazendo seus típicos planos para afastar de vez Makino de seu filho. Assim acaba o episódio especial de 2 horas que dá início à segunda temporada.

Um quadrado amoroso?

A série ganha reforço com a personagem Shigeru, carismática, ela quer se tornar a melhor amiga de Makino, por conhecer Domyoji melhor. Rui, percebendo que Makino não está mais namorando Domyoji, também começa investir nela, após se distanciar da Shizuka Toudo. Está dada a largada para o quadrado amoroso, em que Shigeru tenta fazer Domyoji esquecer Makino, enquanto



Rui faz o mesmo com Makino. Vale lembrar que não conseguimos sentir raiva da Shigeru, a personagem cativa o público em querer ser a melhor amiga de Makino. Suas intenções são verdadeiras e mesmo encontrando muitas vezes Makino e Domyoji em situações embaraçosas, Shigeru faz de conta que não sabe de nada. O verdadeiro mal da Shigeru só começa a aparecer quando ela percebe que está perdendo a guerra para Makino, coisa que chegamos a ver quase perto do fim da série.

Dia dos Namorados

A série abre destaque para se aprofundar personagens secundários, assim vemos algumas pontas soltas da última temporada, como o romance entre a Yuuki Matsuoka e Soujiro Nishikado, respectivamente a melhor amiga de Makino com um dos F4. Esse romance ganha até um triângulo amoroso, com a entrada de um antigo amor de Soujiro.

Nishida

Um dos destaques da série é o aprofundamento do que foi explorado na temporada anterior. Aqui, vemos um pouco mais da relação do "serviçal" Nishida com a família Tsukasa e a Makino. Tendo as funções de mordomo e motorista da mãe de Domyoji, Kaede Tsukasa, ele sempre torceu para seu "patrãozinho" ficar com a Makino.

É ele quem sempre vai avisar um e outro, quando algo de importância acontecer com um deles. Por exemplo, quando Makino desmaia por trabalhar demais, é o Nishida quem avisa Domyoji em plena festa de oficialização de noivado com a Shigeru, fazendo com que ele corra desesperado para hospital, abandonando o noivado.

Segredos

Makino descobre que a verdadeira razão de Domyoji ter se afastado dela foi um comentário infeliz que ele fez para mídia americana, que levou o grupo de sua família a quase falir.

Kaede, tentando reestruturar a empresa, faz um pronunciamento que avisa uma demissão em massa. Um dos melhores amigos do Domyoji, Ken Uchida, se suicida, após a

demissão dada pela empresa. Não conseguindo encarar isso de frente, Domyoji se afasta e tenta reverter isso, por isso seu afastamento de Makino, logo no começo da série.

Enquanto isso, uma das maneiras encontradas por Kaede foi o casamento dele com Shigeru, herdeira de um grande grupo internacional petrolífero, assim gerando uma fusão das duas empresas.

Só que isso tudo muda completamente nos últimos capítulos, Domyoji encontra um cara igual ao Ken nas ruas em Tóquio. Correndo atrás dele, Domyoji descobre todo segredo de sua mãe. Todo trauma foi um plano ambicioso preparado pela própria Kaede para seu filho. Ameaçando Ken, Kaede oferece um emprego bem longe de seu filho, mas para isso, ele teria que fazer tudo que ela mandar. Sua ordem? Simular sua própria morte na frente de Domyoji, traumatizando-o para o resto da vida. Assim, Ken simula estar pobre por ter sido demitido da empresa e como mendigo, ele se joga do alto de um prédio, fazendo Domyoji se sentir culpado e não se perdendo.

Antes do fim

Quando estamos realmente confiantes de que o seriado caminharia para seu final, acontece um acidente na vila de pescadores onde os pais da Makino agora estão morando e trabalhando. Domyoji cai tentando salvar Sussumu, irmão de Makino, e perde toda a memória referente a ela.

Acordando num hospital, Domyoji não reconhece Makino, e pergunta se ela era namorada do Rui. Tratando-a mal e não a respeitando nem um pouco, Domyoji parece ser o mesmo personagem da primeira temporada, logo no começo da série.

Makino, mesmo assim, vai diariamente ao hospital e nem imagina que irá ganhar uma rival por lá, a Umi Nakashima. A garota que faz amizade com todos no hospital, na verdade é uma víbora e faz de tudo para Domyoji se apaixonar por ela, esquecendo de vez a Makino. Será que Makino conseguirá superar mais esse obstáculo em sua vida?



Flavor of life – Makino e Utada Hikaru. Coincidência?

A música-tema do casal Makino e Domyoji foi um grande sucesso durante o primeiro trimestre do ano. Tendo em sua letra, uma conotação perfeita para a separação de ambos, aconteceu que na mesma época Utada Hikaru anunciou sua separação do diretor Kazuaki Kiriya. Alegando falta de comunicação, Kazuaki pediu para os fãs que continuassem dando apoio a ela.

Coincidência ou não, a música cabe perfeitamente na situação pessoal da Utada daquele momento, levando a crer que a música talvez seja baseada em sua vida pessoal e não apenas feita para os personagens de Hana Yori Dango 2.

Músicas

Como foi comentado antes, as músicas de Hana Yori Dango 2 conseguiram ser superiores à trilha sonora da temporada anterior. E isso se repercutiu nas vendas também, ambos os singles conseguiram a colocação de 1º lugar da Oricon.

'Flavor of life', além de obter o primeiro lugar da Oricon, conseguiu ser durante meses o single mais baixado do iTunes japonês. O TOP 5 do iTunes japonês permaneceu

inalterado por meses, sendo merecidamente um trunfo para a cantora Utada Hikaru.

No caso da banda Arashi, a exposição do grupo nessa época se devia a dois motivos. O primeiro foi logicamente o Matsumoto Jun em reprisar o papel de Domyoji em Hanadan 2, já o segundo foi a divulgação do filme Cartas de Iwo Jima, porque um membro da banda Kazunari Ninomiya teve participação nessa fantástica produção.



A arte de falar de **COSPLAYER**

para **COSPLAYER** PARTE 2

Na edição anterior, escrevemos que “Dizem que nada melhor do que conselhos de amigos. Quando estamos tristes por algum motivo, ou deprimidos com algo, dificilmente falamos com nossos pais ou padrões”. Com esta frase iniciamos uma matéria onde o objetivo era falar de cosplayers ou especialistas em cosplay que falam diretamente sobre o assunto com outros cosplayers.

Hoje, continuamos publicando mais dicas, matérias e tutoriais planejados e editados pela equipe do portal Cosplayers.net. Coordenado pelo fotógrafo Sebastião, conhecido como Remy, o site tem grandes planos a longo prazo. “Nosso principal objetivo é expandir o conteúdo e abrangência do site, mas sempre mantendo o dinamismo, profissionalismo e independência. Para isso, uma de nossas principais metas é expandir nossa presença no território nacional, por meio de novos colaboradores e parceiros nas regiões onde ainda não temos presença”, explica Remy. Hoje,

mostraremos como construir uma estrutura para um cosplay. Algo essencial para fazer uma máscara ou uma armadura, por exemplo. O material foi gentilmente cedido por Andressa Miyazaki, a Lilithy, vencedora do YCC Brazil 2007 e do Circuito Cosplay em 2007.

Começando pelo papel machê

Papel machê é uma expressão originada do francês “papier mâché”, que significa “papel mastigado”. A técnica original de papel machê utiliza papel picado, geralmente jornal ou lista telefônica, como matéria-prima para uma massa de modelagem.

Além da massa, existe uma variação dessa técnica chamada papietagem, que é a aplicação de camadas de papel para enrijecer uma superfície. A técnica de papel machê é um processo lento, porém muito econômico. O resultado final é uma peça leve e resistente. Neste tutorial mostraremos a aplicação das duas variações da técnica.





MASSA DE PAPEL

Ingredientes: Jornal ou lista telefônica, cola branca e água

Preparo:

Pique o jornal em pedaços pequenos e deixe de molho na água por algumas horas. Depois de ficar de molho, triture bem os pedaços de papel para que virem uma massa. Pode-se bater no liquidificador, mas não é muito aconselhável, já que é usado para alimentos.

Quando estiver bem triturado, esprema

toda a água e coloque um recipiente seco. Acrescente cola branca aos poucos e vá amassando até obter uma massa boa para modelar.

O resultado final é uma massa que pode ser usada para modelagem, mas não é recomendável para detalhes pequenos. Fica bem leve quando seca, mas deixa uma superfície rústica que deve receber um acabamento para ficar lisa.

"A confecção da estrutura é uma das fases mais difíceis e importantes da elaboração de um cosplay, pois requer atenção à proporção e formato da peça para que o resultado final seja o mais próximo possível do original."

PAPIETAGEM

Ingredientes: Jornal ou lista telefônica, Cola Branca e Água

Preparo:

Rasgue o papel em tiras. Dilua a cola branca com um pouco de água (2 partes de cola para 1 de água) para facilitar a aplicação. Com a ajuda de um pincel, aplique uma mão de cola na superfície que deseja enrijecer e vá aplicando as tiras de papel.

Sempre passe cola antes de aplicar cada tira do jornal e procure sobrepor um pouco as tiras, para obter um melhor resultado. Terminada a primeira camada comece fazendo a segunda camada, mas tomando

o cuidado de aplicar as tiras num sentido contrário, fazendo um cruzamento.

Quanto maior a superfície, mais camadas serão necessárias. Faça um mínimo de 5 camadas para uma peça média. Se está com dúvidas quanto ao número de camadas, espere secar. O tempo de secagem depende muito do clima e da quantidade de camadas. Geralmente seca de um dia para o outro.

A peça deve estar bem rígida para receber o acabamento. Caso ainda esteja flexível continue aplicando mais camadas para reforçar. Tanto a técnica da massa quanto a papietagem produzem peças bastante sólidas e leves, mas que precisam de acabamento antes de serem



finalizadas. A função desse acabamento é deixar a superfície da peça lisa e impermeável para que possa ser pintada.

O acabamento pode ser feito com massa acrílica ou massa corrida.

Estrutura para o cosplay

Vocês aprenderam que com papel machê é possível fortalecer qualquer estrutura, desde que não seja muito pequena. Mas como conseguir o formato que se precisa?

Saber elaborar uma estrutura é muito importante, pois é ela que dará o formato final da peça do seu cosplay. A seguir, vocês conhecerão algumas maneiras de confeccionar estruturas.

A confecção da estrutura é uma das fases mais difíceis e importantes da elaboração de um cosplay, pois requer atenção à proporção e formato da peça para que o resultado final seja o mais próximo possível do original.

Uma estrutura pode ser montada com diversos tipos de materiais. O mais importante é conseguir dar a forma necessária para poder em seguida reforçar com o papel machê.

Materiais que podem ser utilizados

OBJETOS SEMELHANTES

Se encontrar algum objeto que possua o formato que você precisa, pode usá-lo de base. Caso não queira danificar o objeto, forre-o com plástico antes de aplicar o papel machê. Por exemplo, uma bola pode ser usada para fazer um capacete: basta forrar a bola com um saco plástico e aplicar as tiras de jornal por cima. Após secar é fácil de retirar.



Capacete da Herbaeira - Modelado utilizando uma bola de vôlei e papel-cartão.

Ombreira da Herbaeira - Recortada de uma garrafa pet e reforçada com papel machê.



"No caso da bexiga, é necessário aplicar várias camadas no mesmo dia para conseguir firmeza, pois no dia seguinte a bexiga estará murcha e não servirá mais de base."

Bexiga de Festa

Outra maneira de conseguir uma peça redonda, já que nem sempre será possível encontrar uma bola no tamanho necessário, é utilizar uma bexiga de festa de aniversário.

No caso de um capacete, meça o tamanho da sua cabeça com uma fita métrica deixando um pouco de folga para não ficar justo demais. Então, encha a bexiga até o tamanho marcado e aplique a técnica do papel machê.

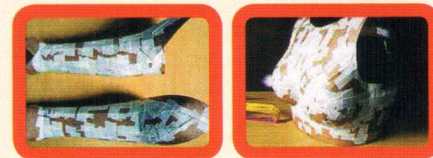
Obs.: no caso da bexiga, é necessário aplicar várias camadas no mesmo dia para conseguir firmeza, pois no dia seguinte a bexiga estará murcha e não servirá mais de base.



Tiras de Papel-Cartão

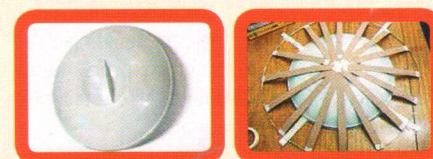
Muitas peças possuem um formato bem personalizado, então é necessário utilizar tiras de papel-cartão para construir o formato. Uma estrutura com tiras deve ser imaginada como uma armação. Construa o molde básico e vá dando forma à peça adicionando mais tiras, colando-as com fita crepe.

Preencha todos os buracos da estrutura antes de aplicar o papel machê.

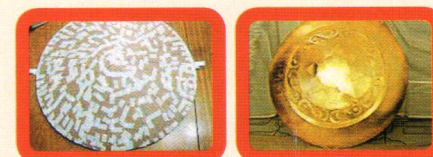


Arame

O arame pode ser utilizado em peças maiores, onde somente o papel-cartão não é suficiente para sustentar o formato. Por exemplo, na tampa de uma balde grande.



Montagem de estrutura com arame e papel-cartão e preenchimento de toda a superfície para aplicação de papel machê.



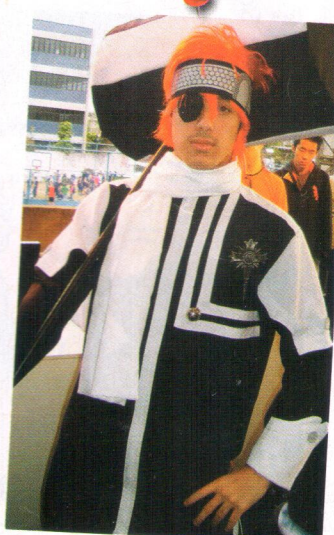
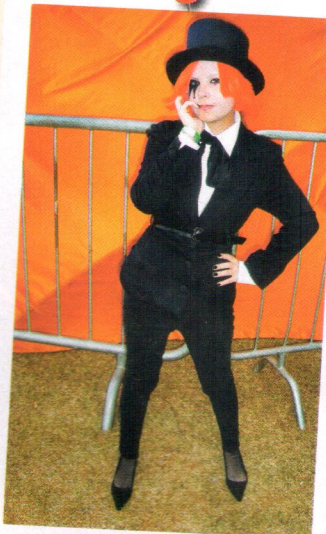
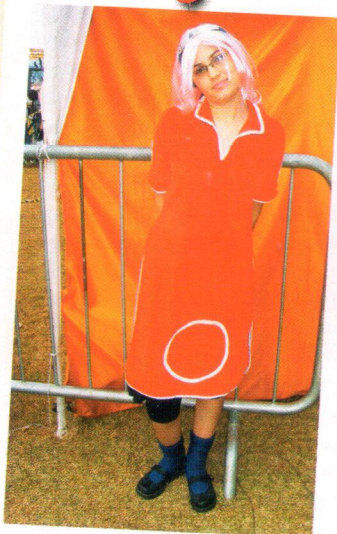
Escudo da Athena finalizado.

Observações finais

Tenha sempre em mente que a idéia é encontrar uma forma para poder aplicar as tiras de jornal. Use a criatividade e tente utilizar inicialmente alguns objetos que tenham a forma que deseja. Alguns bons pontos de partida são fôrmas de bombom, de ovo de Páscoa, garrafas, potes... Pode-se construir estruturas de materiais mistos, também, aproveitando objetos para uma parte e depois completando o resto da peça com tiras de papel.

Galeria

Fotos: Leandro Higashi (Kimio)



Chocolates



A chuva pingava com força na janela quando entrou no quarto, penteando os longos cabelos. Seus olhos de chocolate fitavam o aguaceiro lá fora, enquanto sorria. Gostava da chuva. Ainda mais num dia em que podia ficar à toa.

A vida de shinobi era algo que amava, não podia viver sem. Mas também apreciava poder estar em casa, descansar e poder curtir seu quarto, suas coisas. E se entregar a outra paixão que tinha, além das suas armas.

Escrever. Colocou o pente sobre o toucador. Pegou na mesinha um caderno e uma caneta, e sentou-se sobre a cama. Adorava usar seu pijama cor-de-rosa em plena tarde e sentar-se em sua cama também cor-de-rosa, em meio ao quarto em vários tons da mesma cor. "Me sinto a Moranguinho", pensava, sorrindo.

Abriu o caderno. Viu que restavam poucas folhas em branco. Logo precisaria de outro.

"Ando escrevendo bastante ultimamente. Desde que..."

Imediatamente aqueles olhos escuros surgiram em sua mente. Sentiu-se corar. Andava escrevendo bastante desde que prestara o Chuunin Shiken e passara, há alguns meses. Da sua equipe, apenas ela ainda era genin. Por várias vezes durante a prova pensou que não suportaria. Mas teve os olhos negros daquele examinador para lhe dar esperança, enquanto lhe dizia: "Coragem. Eu sei que é problemático, mas você consegue". Aquilo lhe deu forças para prosseguir. E, finalmente, passar no exame.

Foi a partir daí que começou a enxergar o rapaz. Nunca teve uma convivência com ele além da missão que tomou parte junto aos outros genins há quase dois anos, quando plantas de várias construções de Konoha haviam sido roubadas. E foi naquele exame, o exame que a fez ver o quanto ele podia surpreender, contrariando a visão de vagabundo – e a palavra era exatamente esta – que muitos tinham dele. Era muito inteligente. E sério. E tinha um olhar e um jeito de falar que a confortavam. Passou a admirá-lo. Achava que o que sentia era apenas isso, até chegar à torre da Floresta da Morte, abrir os pergaminhos e ver que era ele o seu mensageiro. Sentiu uma felicidade que não era normal, além de não ter conseguido desviar os olhos do movimento que os lábios dele faziam enquanto explicava como seria a próxima fase.

Quando tudo aquilo terminou, quis agradecê-lo. Para isso, resolveu levar-lhe uma caixa de chocolates. Informal e impessoal. Bateu na porta da casa dele, à noite. Escutou um "já vai!" abafado, e em alguns instantes a porta se abriu.

Seu coração falhou uma batida ao vê-lo com os cabelos molhados caindo pelo rosto, a fina calça de pijama e o peito à mostra pelo roupão escuro, entreaberto, enquanto se escorava no batente com o braço esquerdo e segurava a maçaneta da porta com a mão direita.

- Eh, você aqui? – perguntou, estranhando.

A morena acordou do estado de transe em que estava, ficando insegura, imaginando que talvez o rapaz não tivesse gostado de vê-la ali. Ele, por sua vez, suavizou sua expressão ao ver o rosto da garota, pensando que talvez tivesse sido rude.

- Pois não? – seu olhar agora era de curiosidade.

Ela abaixou o olhar, levemente corada.

- Eu vim lhe agradecer... pelo Chuunin Shiken...

O rapaz ficou surpreso.

- Agradecer?

- Sim... – ela ainda fitava os pés – Se não fosse pelo seu incentivo eu não teria passado. Obrigada... – ela sorriu timidamente, levantando o olhar. Foi então que a viu surgir de algum lugar de dentro da casa, de quimono e escovando os cabelos louros, que estavam molhados.

- Desculpe! Eu ia atender a porta pra que você não precisasse sair do banho...

Era a menina de Suna!

- Tudo bem, eu já tinha terminado mesmo... – e voltou a olhar para a garota à sua frente.

Ela se esforçava para não tremer.

- Então, era só isso! Obrigada por me dar uma força no exame! – ela disse, dando o máximo para manter o sorriso e fazer parecer que estava tudo bem.

- Ah, não tem de q...

- E isso é pra você! – ela o cortou, praticamente enfiando a caixa de chocolates no peito dele – E desculpe se atrapalhei vocês em alguma coisa! Tchau! – disse sorridente, e saiu quase correndo para que os pequenos cristais de lágrimas surgissem em seus olhos duas esquinas adiante.

E por ter saído correndo não viu o rapaz olhar para a caixa, confuso, e sorrir ao abri-la. Nem mesmo ver Kiba chegar à sala de roupão e enxugando os cabelos, agradecendo os dois por terem ajudado a pegar o Akamaru que fugiu do banho e correu para o meio do lamaçal. Agora, ali, em seu mundo cor-de-rosa, olhando a chuva que caía naquela tarde, lembrou-se de quando lutou com aquela garota em seu primeiro exame. Se tivesse ganhado seria ela, e não a loura, a lutar com o rapaz nas finais. Teriam eles criado o mesmo laço que aqueles dois criaram, se assim fosse? Será que já o perdera desde aquela luta?

Pensando nisso, lembrou que naquela época todos achavam que fosse apaixonada por Neji. Na verdade, nunca fora. Nem sabia, aliás, porque pensavam assim. Ela mesma achava que as atenções do Hyuuga se voltavam para a prima mais do que para qualquer outra garota.

Como, mesmo depois do que viu, não conseguia tirar do pensamento aqueles olhos escuros, resolveu fazer algo que desde criança não fazia. Botar os pensamentos no papel.

E assim surgiram poemas, sonetos e textos. A maioria expressando os sentimentos em relação àquele chuunin.

Posicionou a caneta sobre a folha imaculada. Aqueles olhos... Será que só se dirigiriam para os olhos verdes da garota de Suna? Escreveu:

“Olhos de opala

Que te faz infeliz?”

- São os olhos de jade

Que não estão aqui

Sentiu uma pontada de raiva. Olhos de jade?

Que raios era aquilo que escrevera? Mas continuou:

“Olhos de opala

Por que não me sorri?”

- Porque a Dama dos Ventos

Acabou de partir

“Olhou para o espelho no
toucador. Observou a pele
morena, os cabelos lisos e cas-
tanhos caindo pelos ombros até
a cintura. As maçãs do rosto
que emprestavam a cor rósea
do quarto.”

Ótimo. Acabara de chamar a “rival” de Dama dos Ventos. Perfeito. Dera-lhe um título quase que de ser fantasioso. Uma ninfa, musa, talvez? Como era patética. Está certo que a loura era bonita, mas... e ela?

Olhou para o espelho no toucador. Observou a pele morena, os cabelos lisos e castanhos caindo pelos ombros até a cintura. As maçãs do rosto que emprestavam a cor rósea do quarto. E os brilhantes olhos de chocolate. Não era feia. Tinha lá a sua beleza. Mas enquanto a outra era uma mulher, mesmo tendo a mesma idade, ela ainda era uma menina. E completou seu poema:

“Olhos de opala

Será que não notas

Que olhos de chocolate

Velam por ti?”

Olhou para as palavras que escreveu. O pequeno poema era carinhoso, sincero e... infantil. Torceu o nariz para ele. Arrancou a folha e jogou-a na lixeira próxima a cama. Largou o caderno e a caneta de lado e se enfiou nos travesseiros. Continuar com aquele peso no peito não daria mais certo. Só escrever também não

estava adiantando. Precisava se livrar daquilo, e só havia um jeito de fazê-lo.

Não tinha nada a perder. O máximo que poderia acontecer seria levar um fora, mas não morreria só por isso. Temari não estava em Konoha. Então, pelo menos o risco de levar uma “lecada” na cabeça sabia que não correria.

Levantou-se da cama e olhou pela janela. Ainda chovia, mas isso já não importava.

Abriu o guarda-roupa. Não quis usar as roupas de sempre, pois sentia-se diferente. Optou por um jeans justo, uma blusa e um casaquinho roxo esportivo. Também não quis prender o cabelo. Abriu a caixinha sobre o toucador e pegou algumas notas. Poderia comprar outra caixa de chocolates, não? Informal e impessoal. Olhou para o caderno sobre a cama. Pegou-o e rabisçou o seguinte bilhete:

Shikamaru-kun,

Sei que nunca fomos próximos

Sei que talvez já tenha alguém

Sei que talvez nem considere estas palavras

Mas já não me importa

Sei que talvez lhe seja problemático

Ou que nem venha a me entender

Mas já não me importa

Basta que única, apenas e simplesmente, saiba

Que trago em mim sentimentos tão nobres e profundos

Cujo destino é você

TenTen

Releu as palavras. Era isso. Dobrou a folha ao meio. No verso ainda escreveu, sem saber bem o porquê:

Chocolate

É amor de Arlequina

Em fim de Carnaval

Dobrou a folha ao meio mais uma vez. Colocaria o bilhete dentro da caixa. Por hora, colocou-o no bolso, respirou fundo e saiu do quarto, pedindo que Kami Sama a guardasse. Lá fora, o céu se abria e as nuvens de chuva davam lugar aos raios de sol e a um belo arco-íris.

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: A obra NARUTO pertence exclusivamente ao seu criador, Masashi Kishimoto. Esta história tem como finalidade apenas a diversão dos fãs da série, sem nenhum intuito de lucro.

O sucessor de Sailor Moon chegou para deixar sua

Marca da Rosa



Utena é um dos títulos shojo mais vendidos do mundo, idealizado por Chiho Saito e BePapas. O título possui um traço extremamente feminino, delicado e romancado, diferente de tudo já publicado no Brasil, além de aventuras intrigantes.

O sucesso do mangá repercutiu em todo o mundo, inspirando um animê com 39 episódios, criado pelos mesmos produtores do clássico Sailor Moon. Para a alegria dos fãs, Utena ganhou um filme em animação, um musical, peças de teatro, CDs, jogos para videogames e diversos produtos.

Nos Estados Unidos, Utena foi uma febre, contando até com uma adaptação em mangá do longa. A história conquistou fiéis por onde passou, Austrália, Portugal, Espanha, Itália, França e até no Brasil, onde foi lançado o DVD do filme com o nome "Utena: Uma Aventura Mágica".

O mangá narra um lindo conto de fadas moderno sobre uma adolescente chamada Utena Tenjou, que desafia as leis e a própria sociedade para se libertar dos papéis impostos e manter sua nobreza e princípios.

Quando criança, a jovem foi salva de um terrível acidente por alguém misterioso que lhe dá um anel com símbolo de uma rosa e pede que se mantenha sempre nobre para que possa reencontrá-lo. Porém, ela não espera que o "príncipe encantado" por quem se apaixonou venha novamente ao seu encontro e inicia uma incrível aventura em busca de seus sonhos e seu grande amor.

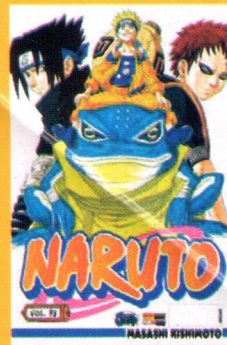
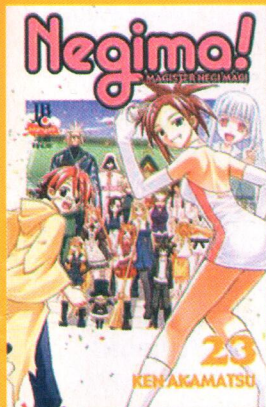


de Chiho Saito e BePapas
10 edições
Preço: R\$ 5,90 cada

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br



TOP 5 (MANGÁ)
Os mangás mais vendidos
da COMIX BOOK SHOP
(www.comix.com.br)

- 1º **NARUTO**
- 2º **Death Note**
- 3º **Bleach**
- 4º **Gantz**
- 5º **Grimms Mangá**



LANÇAMENTOS

Utena nº2 R\$ 5,90 (cada)
Onegai Twins nº1 e 2 R\$ 9,90 (cada)
Kare First Love nº1
Colégio Ouran Host Club nº1 R\$ 9,90
Lodoss War-A Dama de Paris Vol.1 R\$ 15,90
Ooru nº1 e 2 R\$ 12,90 (cada)
Homuluncus nº1 e 2 R\$ 9,90 (cada)
Full Metal Panic! Sigma nº1 R\$ 9,90
Black Lagoon nº1 R\$ 9,90
Sunadokei nº1 R\$ 9,90
Galism nº1 e 2 R\$ 9,90 (cada)
Seton nº1 de 3 R\$ 15,90

NOVIDADES

Naruto nº1 e 15 R\$ 9,90 (cada)
Death Note nº1 ao 12 R\$ 10,90 (cada)
Bleach nº1 e 12 R\$ 9,90 (cada)
Giantz nº1 e 12 R\$ 9,90 (cada)
Delivery Service Of Corpse nº1 e 2 R\$ 12,90 (cada)
Hunter X Hunter nº1 ao 7 R\$ 10,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco - Lost Canvas - A Saga de Hades nº1 e 6 R\$ 10,90 (cada)
Tarot Café nº1 ao 6 R\$ 10,90 (cada)
Conde Cain nº1 ao 9 R\$ 9,90 (cada)
Kil-Dong nº1 e 5 R\$ 9,90 (cada)
Gravitation nº1 ao 12 R\$ 10,95 (cada)
FullMetal Alchemist nº1 ao 10 R\$ 9,90 (cada)
Battle Royale nº1 ao 12 R\$ 12,90 (cada)
Monster nº1 ao 10 R\$ 12,00 (cada)
Sanctuary nº1 ao 6 R\$ 12,00 (cada)
Yu-Gi-Oh! nº1 ao 19 R\$ 10,90 (cada)
Tsubara Chronicles nº1 e 10 R\$ 5,90 (cada) e nº11 ao 17 R\$ 6,90 (cada)
XXX Holic nº1 e 10 R\$ 5,90 (cada) e nº11 e 12 R\$ 6,90 (cada)
Negima nº1 a 20 R\$ 5,90 (cada) e nº21 ao 23 R\$ 6,90 (cada)
Priest nº1 ao 16 R\$ 10,00 (cada)
Planet Blood nº1 ao 11 R\$ 10,00 (cada)
Angel Sanctuary nº1 ao 25 R\$ 5,50 (cada) nº26 ao 38 R\$ 5,90 (cada)
Berserk nº1 ao 38 R\$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO!

Vampire Knights nº1 ao 6 R\$ 9,90 (cada)
Slam Dunk nº1 ao 31 R\$ 9,90 (cada)
Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R\$ 9,90 (cada)
FullMetal Panic nº1 ao 9 R\$ 9,90 (cada)
Hack nº1 ao 7 R\$ 5,90 (cada)
Trigun nº1 e 2 R\$ 18,90 (cada)
1945 R\$ 14,00
Blood - The Last Vampire (Ed. Única) R\$ 9,90
Estranho Mundo de Jack - Mangá (ed. Única) R\$ 14,90
Crying Freeman nº1 ao 10 R\$ 9,90 (cada)
Samurai Champlo nº1 e 2 R\$ 9,90 (cada)
Uzumaki - A Espiral do Horror nº1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
Nekomagín (Edição Especial) R\$ 24,90
Panorama do Inferno R\$ 12,00
Love Hina Infinity R\$ 19,90
Astro Boy nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
Colégio Feminino Bijinzaaka nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
A Serpente Vermelha R\$ 24,90
Inu Neko nº1 ao 3 R\$ 5,90 (cada)
(Só para Adultos)

Warcraft nº1 ao 3 - Trilogia da Fonte do Sol R\$ 9,90 (cada)
Grimms Mangá (Ed. Única) R\$ 11,90
Princess Princess nº1 ao 5 R\$ 9,90 (cada)
Witchblade nº1 e 2 R\$ 9,90 (cada)
Fruits Basket nº1 ao 23 R\$ 9,80 (cada)
Evangelion - Iron Maiden nº1 ao 4 R\$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R\$ 6,90 (cada)
O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R\$ 8,90 (cada) e nº11 R\$ 17,80
MuruSaku - Histórias Curtas (Akira Toriyama) Vol.1 ao 3 R\$ 14,90 (cada)
Angry nº1 e 6 R\$ 9,90 (cada)
Merupuri nº1 ao 4 R\$ 9,90 (cada)
Karekano nº1 ao 12 R\$ 9,90 (cada) e nº13 ao 21 R\$ 9,90 (cada)
El Hazard nº1 ao 6 R\$ 5,90 (cada)
Princess Ai nº1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
Yuki nº1 ao 6 R\$ 12,00 (cada)
Cowal (Akira Toriyama, ed. Única) R\$ 14,90
Sócrates in Love (Ed. Única) R\$ 19,90
Zettai Kareshi - O Namorado Perfeito nº1 ao 6 R\$ 9,90 (cada)
Paradise Kiss nº1 e 5 R\$ 9,90 (cada)
Lodoss War - A História de Deedlit nº1 e 2 R\$ 10,50 (cada)
Lodoss War - A Bruxa Cinzenta nº1 ao 3 R\$ 10,50 (cada)
Samurai Executor nº1 ao 8 R\$ 14,90 (cada)
Samurai X nº1 e 12 R\$ 5,90 (cada)
Onegai Teacher nº1 e 2 R\$ 9,80 (cada)
Tokyo Babylon nº1 ao 7 R\$ 9,80 (cada)
Quark nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
Angel Layer nº1 ao 5 R\$ 9,90 (cada)
O Chamado nº1 e 2 R\$ 13,90 (cada)
Megamen NT Warrior nº1 ao 6 R\$ 5,90 (cada)
Love Junkies nº1 ao 42 R\$ 5,50 (cada) e nº43 ao 45 R\$ 6,90 (Só para Adultos)
Mouse nº1 ao 14 R\$ 9,80 (cada) (Só para Adultos)
Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 R\$ 12,90 (cada)
Samurai X nº1 a 4 e 6 a 9 ao 34 R\$ 2,90 (cada) nº35 ao 48 R\$ 3,90 (cada) nº49 ao 56 R\$ 4,90 (cada)
Samurai X - Especial R\$ 4,50
Love Hina nº1 e 3 ao 14 e 16 R\$ 3,50 (cada) nº17 e 20 ao 27 R\$ 3,90 (cada)
Video Girl Ai nº1 ao 18 R\$ 2,90 (cada) nº19 ao 24 R\$ 3,90 (cada) nº25 ao 30 R\$ 4,90 (cada)
Shaman King nº1 ao 49 R\$ 4,50 (cada) nº50 ao 64 R\$ 4,90 (cada)
Sakura Card Captor nº2 ao 24 R\$ 2,90 (cada)
Inu Yasha nº1 ao 4 e 6 R\$ 3,50 (cada) nº7 ao 12 R\$ 3,90 (cada) nº13 ao 30 R\$ 4,50 (cada) nº31 ao 34 R\$ 4,90 (cada) nº95 ao 104 R\$ 6,90 (cada)
Princesa e o Cavaleiro nº1 ao 4 R\$ 3,50 (cada) nº5 ao 8 R\$ 3,90 (cada)
YuYu Hakusho nº2 ao 4 R\$ 3,50 (cada) nº5 ao 7 e nº10 ao 14 R\$ 3,90 (cada) nº15 ao 38 R\$ 4,90 (cada)
Chobits nº2 ao 15 R\$ 4,90 (cada) nº16 R\$ 5,90 (cada)
Cowboy Bebop nº1 ao 6 R\$ 4,90 (cada)
Gunm nº1 ao 18 R\$ 4,90 (cada)
X 1999 nº1 ao 18 R\$ 9,80 (cada)
Bastard nº1 ao 23 R\$ 9,80 (cada)
Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma nº1 e 2 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca nº1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança nº1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
Guerra Nas Estrelas - O Retorno de Jedi nº1 ao 4 R\$ 3,90 (cada)
BTX nº1 ao 16 R\$ 9,80 (cada)

Peach Girl nº2 ao 4 R\$ 3,90 (cada) nº5 ao 7 R\$ 4,50 (cada) nº8 ao 11 R\$ 4,90 (cada) nº12 ao 24 R\$ 5,50 (cada) nº25 e 26 R\$ 5,90 (cada)
Dragon Ball nº1 ao 32 R\$ 3,90 (cada)
Dr. Slump nº1 ao 6 R\$ 4,50 (cada) nº7 ao 14 R\$ 5,20 (cada)
Dragon Ball Z nº1 ao 29 R\$ 3,90 (cada) nº30 ao 51 R\$ 4,90 (cada)
Cavaleiros do Zodíaco nº1 ao 21 R\$ 3,90 (cada) nº22 ao 25 R\$ 4,50 (cada) nº26 ao 48 R\$ 5,90 (cada)
Fushigi Yûgi nº1 ao 9 R\$ 4,50 (cada) nº10 ao 36 R\$ 5,20 (cada)
Blade nº1 ao 28 R\$ 5,20 (cada) nº29 ao 34 R\$ 5,90 (cada) nº35 ao 38 R\$ 6,90 (cada)
Chonchu nº1 ao 15 R\$ 9,90 (cada)
Guerreiras Mágicas nº1 ao 12 R\$ 3,40 (cada)
One Piece nº1 ao 9 R\$ 4,50 (cada) nº10 ao 38 R\$ 5,20 (cada) nº39 ao 60 R\$ 5,90 (cada) nº61 ao 68 R\$ 6,30 (cada)
Éden nº2 ao 7 R\$ 3,90 (cada) nº8 ao 11 R\$ 4,50 (cada) nº12 e 14 R\$ 4,90 (cada) nº15 ao 20 R\$ 5,50 (cada) nº21 e 22 R\$ 5,90 (cada)
Lobo Solitário nº1 ao 28 R\$ 12,90 (cada)
Slayers nº1 ao 7 R\$ 4,90 (cada) nº8 e 17 R\$ 5,90 (cada)
Ragnarök nº3 ao 19 R\$ 5,90 (cada)
Transformers Edição Encadernada R\$ 10,90 (cada)
Robotech Edição Encadernada R\$ 10,90 (cada)
NG Evangelion nº1 ao 12 R\$ 4,50 (cada) nº13 ao 16 R\$ 5,30 (cada) nº17 ao 18 R\$ 6,30 (cada) nº19 e 20 R\$ 6,90 (cada)
Vagabond nº1 ao 11 R\$ 5,50 (cada) nº12 ao 40 R\$ 6,30 (cada) nº41 ao 44 R\$ 6,90 (cada)

LIVROS E ALBUNS DE LUXO

Jornal ao Oeste R\$ 42,90
Samurai das Tesouras R\$ 39,90
Estratégia Samurai - Como Vencer Desafios Usando Sua Força Interior R\$ 32,90
Minha Vida Como Gueixa R\$ 39,90
Tokyo Girls R\$ 49,90
Gestos Japoneses R\$ 19,90
Guia da Cultura Japonesa - São Paulo R\$ 49,00
Almanaque da Cultura Pop Japonesa R\$ 34,00
Mangá - Como o Japão Reinventou os Quadrinhos - Livro Especial R\$ 75,00
Aprenda Japonês Lendo Mangá Vol. 1 ao 3 R\$ 24,90 (cada)
Kana e Mangá Vol. 1, 2 e 3 R\$ 14,90 (cada)
Para Se Descolar em Japonês R\$ 24,90
Técnicas de Desenhar Mangá Vol.1 e 2 R\$ 29,00
Sudoku e Mangá R\$ 9,90
As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R\$ 29,00 (cada)
A Arte da Guerra - Sunzi (Sun Tzu) Ed. Bilingüe R\$ 19,90
O Livro dos Cinco Anéis R\$ 48,90
Adolf Vol. 1 ao 5 R\$ 27,90 (cada)
Che - Uma Biografia R\$ 23,50
Neuasca Vol. 1 ao 4 R\$ 29,90 (cada)
Bambi Vol. 1 ao 3 R\$ 22,00 (cada)
Enciclopédia dos Samurais (livro) R\$ 49,00
A Arte do Ninja - Entre Ilusão e Realidade (livro) R\$ 49,00
Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 13,90
Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 14,90
Mulheres Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 33,00

Sandland (Akira Toriyama - Ed. Especial) R\$ 14,90
Enciclopédia Cavaleiros do Zodíaco R\$ 38,00
Enciclopédia Dragon Ball Z R\$ 45,00
Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei Vol. 1 e 2 R\$ 25,00 (cada)
O Grande Livro do Mangá R\$ 39,00
Vampiro que Ri R\$ 29,00
Paraíso - O Sorriso do Vampiro R\$ 33,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1928-1945 R\$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1945-1960 R\$ 36,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1960-1975 R\$ 29,00
Osamu Tezuka Uma Biografia Mangá 1975-1989 R\$ 29,00
Dragon Ball - Ed. Definitiva Nº 1 ao 13 R\$ 19,90 (cada)
Vagabond - História de Musashi - Ed. Definitiva Nº 1 ao 6 R\$ 25,00 (cada) Nº 8 ao 14 R\$ 27,50 (cada)
Samurai X Kaden R\$ 49,00
Como Desenhar Mangá Vol. 1 e 2 R\$ 29,00 (cada)
Japoneses em Quadrinhos R\$ 47,00
Japoneses em Quadrinhos - Caderno de Exercícios R\$ 20,00
Japoneses em Quadrinhos Vol.2 R\$ 47,00
Japoneses em Quadrinhos - Caderno de Exercícios Vol.2 R\$ 20,00
Dungeons Crawlers Encadernada R\$ 9,90
Nosferatus (Arthur Garcia) R\$ 16,90
Buda Vols. 1 ao 14 R\$ 19,90 cada
Anime Comics - YuYu Hakusho Vol. 1 ao 3 R\$ 19,90 (cada)
Coleção Anime Classics - Cavaleiros do Zodíaco 1, 2, 3 e 4 R\$ 13,90 (cada)

DVDs

Akira Edição Especial (LATA) R\$ 59,90
Appleseed Ex Machina R\$ 29,90
Páprica R\$ 29,90
Tekkonkinkreet - (Baseado no Mangá "Preto e Branco") R\$ 32,00
Box Naruto 1 (Episódios 1 a 5) R\$ 139,90
Naruto Vols.1 ao 5 R\$ 42,90 (cada)
Box Naruto 2 (Episódios 6 a 10) R\$ 139,90
Naruto Vols.6 ao 10 R\$ 42,90 (cada)
Box Naruto 3 (Episódios 11 a 15) R\$ 139,90
Naruto Vols.11 ao 15 R\$ 42,90 (cada)
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - Inferno (Episódio 0 + Vols.1 a 4) R\$ 139,90
Os Cavaleiros do Zodíaco - Saga de Hades - Inferno Vols. 1 a 4 R\$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco - O Filme - Prólogo do Céu R\$ 39,90
Box Os Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - Santuário (Episódio 0 + Vols.1 a 4) R\$ 134,90
Os Cavaleiros do Zodíaco - Saga de Hades - Santuário Vols. 1 a 4 R\$ 39,90 (cada)
Os Cavaleiros do Zodíaco - A Série Vols. 1 a 24 R\$ 38,90 (cada)
YuYu Hakusho - Vols. 1 a 13 R\$ 38,90 (cada)
YuYu Hakusho - Box 1 (Vols. 1 a 4) R\$ 139,90
YuYu Hakusho - Box 2 (Vols. 5 a 7) R\$ 99,90
YuYu Hakusho - Box 3 (Vols. 8 a 10) R\$ 99,90
YuYu Hakusho - Box 4 (Vols. 11 a 13) R\$ 99,90
Final Fantasy VII - Advent Children (Ed. Duplo) R\$ 34,90
FullMetal Alchemist Box (Vol. 1 a 3) R\$ 99,00
FullMetal Alchemist Box (Vol. 7 a 9) R\$ 99,00
FullMetal Alchemist Vol. 1 ao 9 R\$ 29,90 (cada)

Ragnarök Vol. 1 ao 6 R\$ 32,90 (cada)
Megamen NT Warrior Vol. 1 ao 6 R\$ 34,90 (cada)
Nadia Vol. 1 ao 4 R\$ 36,00 (cada)
Super Campeões Box 1 (Vol. 1 a 3) R\$ 49,90
Super Campeões Box 2 (Vol. 4 a 6) R\$ 49,90
Super Campeões Vol. 1 ao 6 R\$ 14,90 (cada)
Hunter X Hunter Box 1 (vol. 1 a 3) R\$ 149,90
Paraíso - O Sorriso do Vampiro R\$ 33,00
Hunter X Hunter Box 3 (vol. 7 a 9) R\$ 149,90
Hunter X Hunter Vol. 1 ao 9 R\$ 14,90 (cada)
Viewtiful Joe Box 1 (vol. 1 a 3) R\$ 49,90
Viewtiful Joe Box 2 (vol. 4 a 6) R\$ 49,90
Viewtiful Joe Box 3 (vol. 7 a 9) R\$ 49,90
Viewtiful Joe vol. 1 ao 9 R\$ 14,90 (cada)
Astro Boy Vol. 1 ao 5 R\$ 26,90 (cada)
O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R\$ 19,90
Steamboy (Katsumi Ottomo) R\$ 24,90
Metropolises (Ed. Duplo) R\$ 24,90
Cowboy Bebop - O Filme R\$ 24,90
Utena - A Garota Revolucionária R\$ 24,90
Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R\$ 12,90 (cada)
Dragon Ball Z - Devolva-me Gohan R\$ 12,90
Dragon Ball Z - O pai de Goku R\$ 12,90
Dragon Ball Z - O Homem Mais Forte do Mundo R\$ 12,90
Sakura Wars (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Sakura Card Captors-A Carta Selada R\$ 12,90
Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Super Doll Liça Chan (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90
Dragon Blade (Filme) R\$ 34,90

CARDGAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português - Originais)
Deck Estrutura - Chama da Destruição (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura - Insanidade Zumbi (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura - Rugido do Dragão (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Deck Estrutura - Fúria das Profundezas (Maço contém 40 cartas) R\$ 29,90
Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Box O Milênio Perdido Especial (Contém 3 Pacotes + 1 Card Alternativo) R\$ 29,00
Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Revelação Negra (Contém 13 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90
Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90

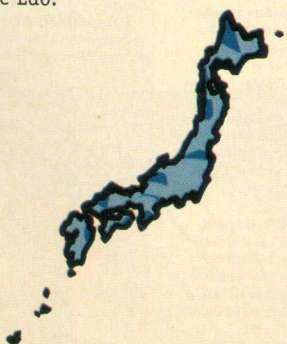
Onde Encontrar:
Comix Book Shop

Alameda Jau, 1998, Jardins - São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br



CRONOLOGIA DO JAPÃO

- 1689** - Construída a cidade para estrangeiros em Nagasaki.
- 1694** - Estabelecidos regulamentos de vigilância contra os samurais desempregados (ronins).
- 1695** - São recunhadas as moedas de ouro. Mediante a lei protetora, os cães da cidade de Edo são criados pelo governo.
- 1696** - Fome em todo o território japonês.
- 1698** - Baixada novas leis agrárias.
- 1700** - Limitado o comércio nipo-holandês.
- 1702** - Os "47 samurais" vingam a morte de seu daimio (senhor feudal).
- 1703** - Destaca-se o escritor Chikamatsu Monzaemon.
- Início do uso de carvão de pedra.
- 1707** - A explosão do monte Fuji cria uma nova montanha: Hiei.
- 1709** - O governo central admite o grande acadêmico Arai Hakuseki.
- Destaca-se o acadêmico Kaibara Ekken.
- 1711** - Rebeliões dos lavradores em três províncias do norte.
- 1717** - Deu-se a Reforma de Kyoto.
- 1720** - Fundado o corpo de bombeiros na cidade de Edo.



CUMPRIMENTAR É SINAL DE RESPEITO NO JAPÃO

O CUMPRIMENTO É FEITO ATRAVÉS DE UMA REVERÊNCIA, ONDE A PESSOA INCLINA-SE PARA FRENTE; SEU GRAU DE INCLINAÇÃO DEPENDE DA SITUAÇÃO DO MOMENTO E DO GRAU DE RELAÇÃO ENTRE AS PESSOAS ENVOLVIDAS. ESTE GESTO É CHAMADO "ODIGI" E SIGNIFICA RESPEITO E AFEIÇÃO. CUMPRIMENTAR É UM HÁBITO MUITO APRECIADO QUE OS JAPONESES FAZEM QUESTÃO DE CULTIVAR.

ANTES E DEPOIS DAS REFEIÇÕES

Uma pessoa que tem bons modos e conhece a etiqueta japonesa, antes de começar a refeição, diz "itadaki-mashu" e ao terminar dizem "gochiso sama". São frases que expressam apreciação e agradecimento pela refeição. A tradução literal da palavra "itadakimashu" é "vou me servir"; da "gochiso sama", "estou satisfeito".

NAKODO

Quando uma família tem filhos em idade de casar, procura-se um "nakodo". O "nakodo" é um intermediário que vai investigar e escolher um candidato ou candidata, que tenha o mesmo estatuto social e econômico, o mesmo tipo de educação e inclusive investigará sobre quadros anteriores de doenças como sífilis, tuberculose etc. O "nakodo" que for trabalhar a serviço da noiva, deverá ter o mesmo sexo que ela, e se for para o noivo, deverá ser do sexo masculino.

SE NÃO GOSTAR, DEVOLVE

- O CASAMENTO ENTRE OS JAPONESES SEMPRE É UMA FESTA DOMÉSTICA E É REALIZADA NA CASA DO NOIVO. QUASE TODA A COLETIVIDADE ASSISTE À CERIMÔNIA E OS "NAKODOS" OCUPARÃO POSIÇÃO DE DESTAQUE.
- O BRINDE DOS NOIVOS CHAMA-SE "SAN-SANKU DO" E CONSTARÁ DE TRÊS TROCAS DE TRÊS DOSES DE "SAKÊ", QUE É UMA BEBIDA ALCÓOLICA FEITA DE ARROZ, MUITO CONHECIDA NO JAPÃO. HAVERÁ DISCURSOS, COMESTÍVEIS, "SAKÊ" E MÚSICAS DE CASAMENTO.
- UMA ATA SERÁ LAVRADA E ASSINADA POR DUAS TESTEMUNHAS E, GERALMENTE, SÃO OS "NAKODOS" QUE TÊM ESSA HONRA. DEPOIS DE ASSINADA É REGISTRADA NA PREFEITURA.
- A NOIVA PASSARÁ ENTÃO A VIVER COM A FAMÍLIA DO MARIDO, MAS SE POR ACASO O CASAMENTO FRACASSAR, HAVERÁ O "KU FU NI WAN", QUE É NADA MAIS DO QUE A DEVOLUÇÃO DA ESPOSA!

FALTA DE ESPACO

Por habitarem um conjunto de ilhas, os japoneses têm que aproveitar bem os espaços disponíveis. Para dormir, as pessoas usam colchões estofados e colchas (futon), colocados no chão do quarto. De manhã, são recolhidos, dobrados e colocados no armário, podendo-se usar o mesmo quarto de dormir para sala de jantar ou sala de estar.



SUPERSTIÇÕES NIPÔNICAS

■ Jamais coma enguia com ameixa em conserva (ou "tempurá" com melancia). Diz essa crendice milenar que, além de fazer mal, atrai maus fluidos.

■ Se comprar sapatos novos evite estreá-los à noite. Isso pode trazer má sorte.

■ Se você for adepto de jogos e loterias, vive fazendo sua fezinha, eis uma dica para melhorar a sorte: se encontrar um pedaço de couro de cobra, deve guardá-lo na carteira. Segundo dizem, isso fará com que você fique rico. Não custa arriscar.

■ Quando estiver em um local cujo piso é de tatame não pise nas bordas para não atrair má sorte.



PRIMEIRO O SOBRENOME

AO SE DIRIGIR A ALGUÉM, DEVE-SE CHAMÁ-LO PELO SOBRENOME, SEGUIDO DE "SAN". SOMENTE SE USA CHAMAR ALGUÉM PELO NOME SEM O SUFIXO SAN NAS RELAÇÕES FAMILIARES, ENTRE IRMÃOS OU AMIGOS ÍNTIMOS.



VOCE SABIA?

- Árvores como a cerejeira são das mais predominantes neste país.
- O monte Fuji (vulcão adormecido desde 1707), eleva-se a 3776m em Honshu, 100 km a oeste de Tóquio; devido à sua reputação de monte sagrado, a cada verão, mais de 50 mil peregrinos sobem ao santuário xintoísta no cume.
- O Japão é freqüentemente afetado por sismos, vulcões e tsunamis, sobretudo por se situar no famoso anel de fogo do Oceano Pacífico.
- O Japão é líder Mundial na construção naval, máquinas fotográficas, motos e barcos.
- O rendimento anual per capita excede os 9.700 dólares americanos.
- A taxa anual de crescimento demográfico é aproximadamente de 0,7.

CARIMBO PESSOAL

OS JAPONESES POSSUEM NORMALMENTE DOIS OU TRÊS TIPOS DE CARIMBO PESSOAL (CHANCELAS) CHAMADOS DE INKAN OU HANKÔ, OS QUAIS TÊM A MESMA VALIDADE LEGAL DA ASSINATURA. O PRINCIPAL É CHAMADO JITSU-IN, É REGISTRADO NA PREFEITURA E É UTILIZADO PARA TIMBRAR DOCUMENTOS LEGAIS OU CONTRATOS. NOS DOCUMENTOS IMPORTANTES OU BANCÁRIOS SE CARIMBA SOBRE O PRÓPRIO NOME. A MARCA DO JITSU-IN OU CHANCELA TEM VALOR LEGAL COMO ASSINATURA. ESTE CARIMBO É PERSONALIZADO E É CONFECCIONADO SOB ENCOMENDA EM LOCAIS PRÓPRIOS, SEGUNDO DETERMINADOS PADRÕES.

ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL

COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR



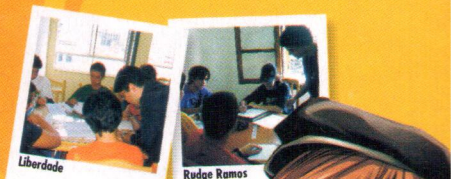
TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAÊ



ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAÊ



AMPLA INFRA-ESTRUTURA



PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

• ENSINO INDIVIDUAL

• AMBIENTE DESCONTRAÍDO

• ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - cj. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda a sábado das 9:00h às 18:00h
www.areae.com.br - contato@areae.com.br



areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI

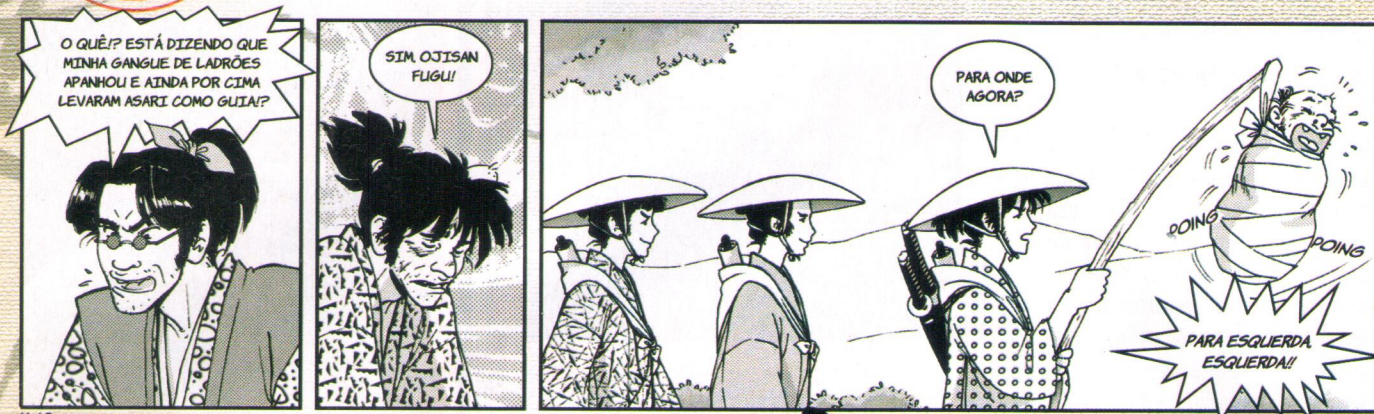
* Antes de produzir por Bianca Lemos, Camila Mendes, Renata Salgado e Sérgio Tavares



RONINS

Studio Seasons

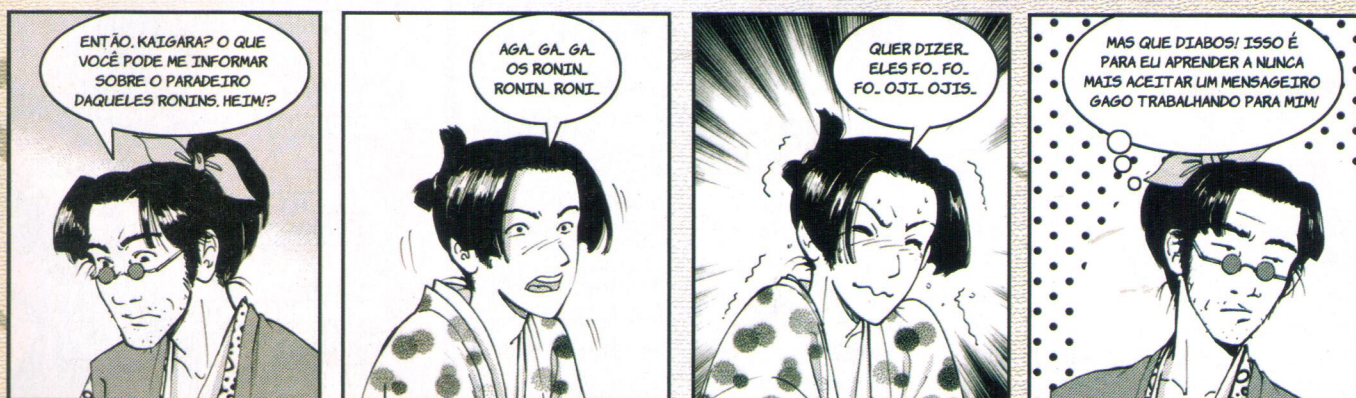
Kanezo, Migino e Taberu conseguem chegar a Tokyo, mas ganham um novo inimigo: o líder da gangue de ladrões, Ojisan Fugu!



Nº 13



Nº 14



Nº 15



Nº 16

A emoção de dirigir todos os carros do mundo



Só a CAR AND DRIVER conta com acesso irrestrito a uma rede mundial de informações que cobre Estados Unidos, Europa, Ásia e América Latina, além, é claro, de todas as novidades aqui do Brasil.

Você vai se sentir realmente ao volante de todos os carros do mundo.

NAS BANCAS

www.escala.com.br
(11) 3855-1000



CAR AND DRIVER. A revista de automóveis mais vendida do mundo.

www.centeranimeclub.com

CENTER anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!
Fornecemos nossa Lista de Títulos no site!



Rua Trajano, 64 Loja 13 - Lapa (11) 3675-5202
Rua 12 de Outubro, 326 - Lapa - (11) 7833-2355
São Paulo - SP
centeranimeclub@hotmail.com

